SPELL FORCE

# GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | Декември 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

## Prince of Persia
Легендата е отново тук... и е по-добра от всякога!

## Deus Ex: Invisible War

## Need for Speed: Underground

## Lock On: Modern Air Combat

## Knights of the Old Republic

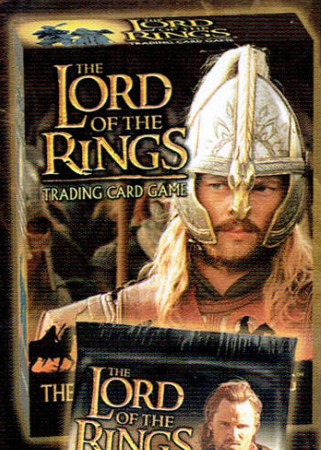
## Armed & Dangerous

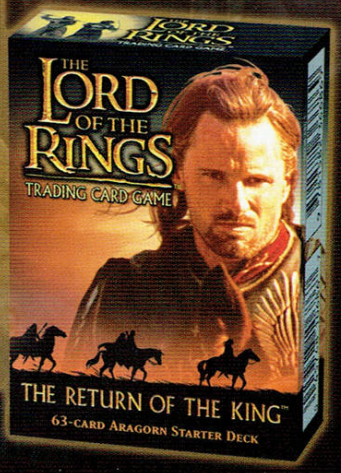
**В броя още:**
XIII
X2: The Threat
Broken Sword 3

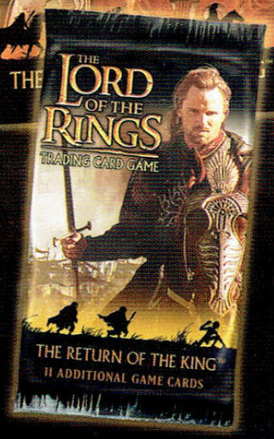
**На дисковете:**
Deus Ex: Invisible War
DS: Legents of Aranna
FireStarter

+ WORKSHOP MOVIE 3

# THE RETURN OF THE KING




THE LORD OF THE RINGS™
TRADING CARD GAME

DECIPHER
The Art of Great Games

FIERCE.™
Think.Play.Be.

www.paladium-games.com

# РЕДАКЦИОН

GAMERS' WORKSHOP

**ДЕКЕМВРИ 2003**
**Брой 11**

**ГЛАВЕН РЕДАКТОР**
Диян Димитров

**ЗАМЕСТНИК ГЛАВЕН РЕДАКТОР**
Александър Бакалов

**ПОМОЩНИК РЕДАКТОР**
Весела Симеонова

**ДИЗАЙН**
Георги Динчев - Мед

**CD**
Александър Грънчаров

**РЕКЛАМА**
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

**АВТОРИ**
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Диян Димитров – Freeman
Драгомир Дончев – Duffer
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Иван Кънев – Un-DeaD
Йордан Стоянов – Irenicus
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Чавдар Кацаров – Ikarus

**ИЗДАТЕЛ**
"Уъркшоп Груп" ООД

**Адрес:** София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
**Телефони:** 02/980-68-29, 980-72-45
**e-mail:** workshop@headoff.org
**workshop.headoff.com**

**Основен разпространител:**
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

**Печат:**
"Мултипринт"

**gamers' workshop** ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

Ей я на – изтърколи се по терлички. Кога почна, кога свърши. Ей, ама къртят Рамщайн, нямат грешка тия типове. Като дойде време да пиша статии напоследък винаги пускам Рамщайн. Мммм... как само къртят! Гадове!

Та, мина се и тая, казвах. Краят на годината е много специално, особено състояние за вселената. По-скоро за начина, по който човеците сме склонни да я възприемаме. Ако трябва да се примирим с идеологията на проповядващите върховенството на съзнанието над материята, би следвало да приемем факта, че няма никакво значение как стоят нещата в действителност, а само – как на нас ни изглеждат. В крайна сметка можеш ли да обясниш на лудия, че е луд?

В последните дни поглеждаме назад с умиротворение, слагаме кръст в мислите си на преживяните несгоди, излъскваме спомена за щастливите моменти; забравяме лошото, припомняме си доброто и отправяме изпълнен с надежда взор към следващия изкуствено фиксиран отрязък от безкрайното време. Изкуствено казах. Тогава какво толкова има в изпращането на старата и посрещането на новата година? Не знам, но е факт, че душата на човек се отваря в тоя период от време, готова отново да чуе вълшебния плисък на огромния етеричен океан, дишащ безмълвно зад ръба на сетивата ни. Дявол да го вземе, в такива моменти, малко или много, се връщаме в годините, когато все още сме вярвали в чудеса. Около всеки 31 Декември тайнството се случва и някаква част от нас се събужда, преражда се – макар и за кратко – и ни кара да се чувстваме повече хора.

Но да оставим това, че взех да лепна. На фона на Рамщайн мелодраматичното звучене няма никакви шансове. Това, което толкова нескопосано се опитвам да кажа е просто един призив, макар, че кой съм аз, че да си го позволявам. И все пак:

Хора, в навечерието (или след него, зависи кога сте си купили списанието) на новите 365 дни нека опитаме да оставим настрана ежедневните мисли. Да забравим за планове, кариери, задачи, проблеми. Те няма да ни пропуснат. Но в този кратък период, докато вълшебството все още витае във въздуха, нека се очистим от наслоенията на живота, да покрием раните, да погледнем на... еххх, как трудно ми се кълчи езикът – ближния без предразсъдъци и да се повеселим.

Ами това беше. Благодаря за вниманието. И ако ви се стори, че виждате шейна, елен и дебел чичко в небето знайте, че това не е Дядо Коледа. Не е и Рудолф. Кой е ще разберете от теста в този брой.

Останалото между кориците, както винаги, е една малка част от нас. И впечатленията ни от игрите. Радостта и гнева. Страстта и апатията. Всичко, което те са успели или неуспели да предизвикат в нас. И също, както обикновено – ще има доволни и недоволни. Насреща сме – и за едните и за другите. Версуса ще е това, което най-много ще ви липсва. Отсега чувам „Да бяхте махнали някоя от статиите за тъпите игри" или „Да бяхте орязали тая или оная". Е, да бяхме, но не сме. Ще се реваншираме друг път. Току виж следващия брой сме пуснали два Версуса. Като се заговорихме за него, отсега да анонсирам, че ще е тематичен. Корицата му ще краси онази голяма червена точка с цифрички в нея, която веднъж се бях заканил, че ще се случи да видите. Какво ще има вътре оставям на въображението ви! Ще кажа само, че ще направим необходимото първият брой за идната година да бъде запомнящ се.

Ако можете да го приемете като жест на компенсация за пропуснатите ползи с липсата на Противопоставянето – опитайте се да спечелите някоя от наградките, които сме ви приготвили.

Ако сте свикнали да ни отъждествявате като някаква – поне мъничка част от живота си, ежемесечна порцийка добро настроение – вероятно ще ви заинтересува поредното GW movie #3, в което безапелационно доминира бликащият сексапил на колегата Бакалов a.k.a. Snake.

Мислим, че има защо да се гордеем с този брой, приятели. Достойно изпращаме третата година на новото хилядолетие. Достойно, с вдигнати... гащи, но набързо закопчани, ще посрещнем четвъртата. Само гледайте.

И накрая, пожеланието:

Ако крадеш от другите, може би ще измолиш прошка от Господ. Ако крадеш за другите, може би те ще го измолят за прошка за теб. Ако крадеш от Бог?...

Да не ограбвате себе си! Да не пропускате мигновете! Да не пестите живота си! Да паднете в грехота! Да се извисите в добродетел! Да бъдете ЖИВИ!

Това ви пожелавам. Защото Бог това сте вие. Обичайте се и се славете!

***Freeman***

# СЪДЪРЖАНИЕ

НОЕМВРИ 2003, БРОЙ 11


**ПРЕДВАРИТЕЛНО**

8 На кратко
11 The Matrix Online
12 Etrom
14 Tribes: Vengeance
16 Hannibal

**РЕВЮ**

18 Prince of Persia: The Sands of Time
22 XIII
27 Armed & Dangerous
30 Lock On: Modern Air Combat
34 FIFA 2004 vs. PES3
39 Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
42 Magic The Gathering: Battlegrounds
44 Dungeon Siege: Legends of Aranna
46 The Hobbit
48 War of the Ring
51 Need for Speed: Underground
54 Silent Storm
57 Star Wars: Knights of the Old Republic
60 X2: The Threat
62 SpellForce
65 Deus Ex: Invisible War
68 NeverWinter Nights: Hordes of the Underdark

**ОТ КРАК НА КРАК**

55 Gladiator: Sword of Vengeance
56 Disciples 2: The Rise of the Elves
57 Teenage Mutant Ninja Turtles

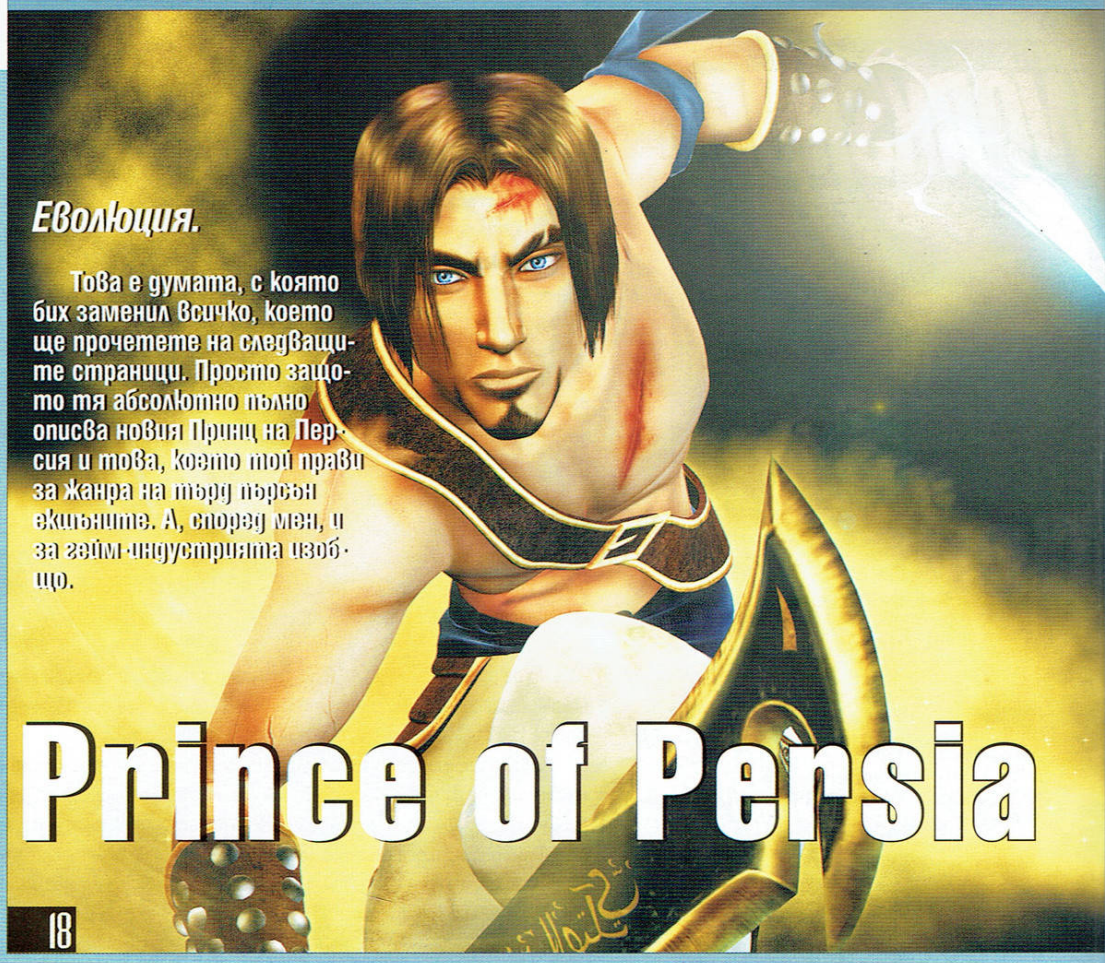
**LIFESTYLE**

70 Кино
71 Видео
74 Тест

**И ОЩЕ...**

65 Струва си да притежаваш
66 Новини
68 Поща


## ТЕМА НА БРОЯ



*Еволюция.*

Това е думата, с която бих заменил всичко, което ще прочетете на следващите страници. Просто защото тя абсолютно пълно описва новия Принц на Персия и това, което той прави за жанра на трето лице екшъните. А, според мен, и за гейм-индустрията изобщо.

# Prince of Persia

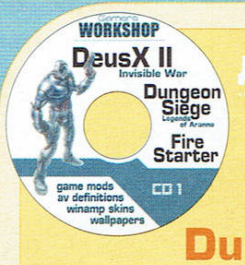
18

## STAR WARS: KOTOR

57

## FIFA 2004 VS. PES 3

34




**ДИСК #1**

Демо версии:
**DeusX:**
Invisible War
**Dungeon Siege:**
Legends of Aranna

**+ Екстри**

Firestarter
Arsenal
Stormangel
Crimsonland
The Chickenator

**ДИСК #2**

Клипове:
**WORKSHOP MOVIE v.3.0**
Painkiller
Horizons of Istaria
Perimeter
Syberia 2
Hellboy

**+ над 20 програми**

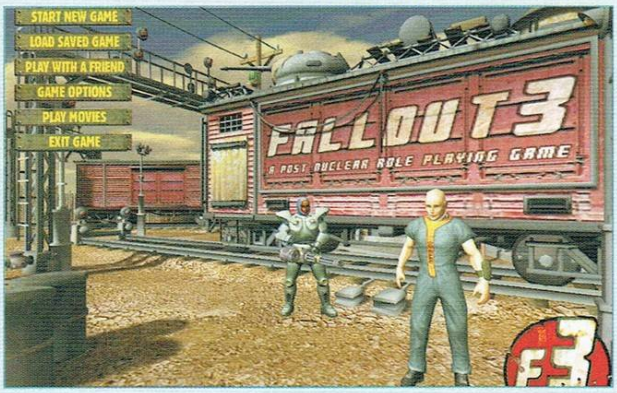
Екстри:
Patches, Mods

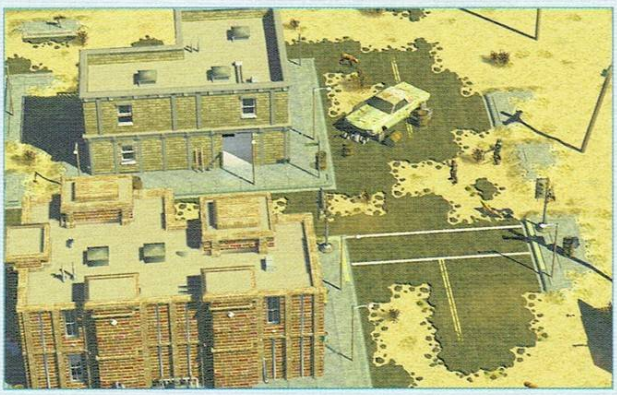
# INTERPLAY РАЗПУСНАХА BLACK ISLE

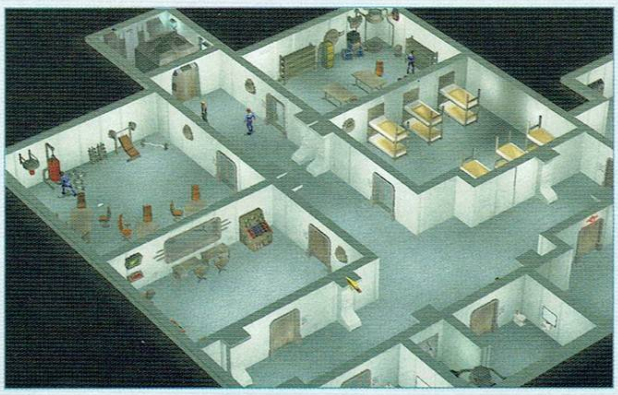
Коя е любимата ви компютърна ролева игра? Задавали ли сте си някога този въпрос? Преди няколко дена аз си го зададох и не можах да дам еднозначен отговор. Това, което установих за себе си е, че любимите ми компютърни ролеви игри са (без това да е задължителният ред) Planescape: Torment, Bladur's Gate и Fallout (в това число експанжъни и продължения). Самият спомен за тези заглавия поражда едно такова топло и комфортно чувство в стомахчето ми. А това още повече усилва яростта ми в светлината на последните новини от света на игралният бизнес. За тези от вас, които още не са разбрали, Interplay окончателно закриват Black Isle Studios - без съмнение най-талантливото студио, наред с Bioware и Troika, в областта на компютърните ролеви игри, които съвсем НЕслучайно са автори на гореспоменатите заглавия. Не знам за вас, но на мен новината, че Fallout 3, които е бил тайният проект на BIS и върху който студиото работи вече може би година, няма да види бял свят ми дойде доста нанагорно. Опитвах се всячески да оправдая Interplay за това им решение, но не можах. Намаляване на разходите? Не виждам как заколението на златната кокошка може да помогне за намаляване на разходите. За никой не е тайна, че Interplay е във финансова криза от няколко години. Първо беше проблемът с Bioware, където имаше съвсем реална опасност Neverwinter Nights никога да не види бял свят. BioWare се махнаха от Interplay и слава богу нещата се оправиха (за Bioware и за играчите по света). Interplay останах с пръст в уста и без флагманското си студио. Месеци преди това, от компанията-майка се отделиха и лудите генийчета от Planet Moon, които навреме усетиха накъде духа вятърът. Пак по това време и Shiny, авторите на Messiah, MDK и Sacrifice, избягаха. Екипът, който работеше върху Descent също вазира овреме. А сега дойде ред и на BIS. Колко е жестока реалността - именно студиото, което до край отстояваше мотото на Interplay „By Gamers. For Gamers" плати буквално с живота си за своята лоялност и упорит и безценен труд. Свалям шапка на сегашното ръководство на Interplay. Благодаря ви от името на всички играчи по света, че слагате край на мъката и ни избавяте от мизерното си съществуване. Защото не се залъгвайте - тази фирма е мъртва вече, след като тотално си отряза пъпната връв. Точно така - BIS и останалите студия бяха източника на нутриенти - Interlay беше недодоносчето, което постепенно изпиваше силите на донорите си, докато накрая ги умъртви. Надявам се дълговете, които компанията има да плаща да са доста, и да рефлектират директно върху борда на директорите, които показаха как само за няколко години една компания, чиито студия бълват хит след хит може да бъде доведена до фалит само от малоумни управленски решения. Надявам се братята Каен да си заврат там дето слънцето не грее миризливия TITUS, които скоро след идването си като членове на борда на директорите през 1999 година „приобщиха" към Interplay, вместо да използват наличните и без това малко средства за по-умни инвестиции. За незапознатите ще спомена, че Titus е основана в далечната 1985 година от същите братя. Ето на това викам аз шуробаджанащина.

А за Black Isle Studios ... Аз лично не се притеснявам за тях. С портфолиото, което имат, с игрите стоящи зад гърба им тези пичове така или иначе ще се уредят при някой по-грамотен и заможен издател. Жалкото е, че Fallout 3 може и да не види бял свят, защото Inetrplay ще се опитат да се възползват максимално от ситуацията, за да замъкнат някои долар, както направиха и с Neverwinter Nights. Надявам се само този последен залък да им приседне окончателно.

## FALLOUT 3 ПЪРВИ И МОЖЕ БИ ПОСЛЕДНИ ШОТОВЕ





Gamers' Workshop представляет

**КОЛЕДНО-НОВОГОДИШЕН OWN4G3!**

имаш шанс да си спечелиш

**6 СМАЗВАЩИ ОРИГИНАЛНИ ИГРИ**

**6 КУЛТОВИ ГЕЙМЪРСКИ ФЛАНЕЛКИ**

трябва само да напишеш отговора на въпроса

**КОЯ Е ИГРАТА НА КОРИЦА НА ПЪРВИЯ БРОЙ НА GAMERS' WORKSHOP?**

и да изпратиш този талон на адрес

**СОФИЯ 1000,**
**БУЛ. „ГЕН. ГУРКО" №34 ВХ. 2 ЕТ. 2**

## НОВ ДИСКОВ ФОРМАТ ОТ MICROSOFT

Microsoft се канят да въведат нов дисков формат за DVD-тата за Xbox, за да затруднят пиратлъка. Засега има предположения, че може просто да въведат защитен механизъм за съществуващия DVD формат, но има вариант и нещата да са по-сериозни и Xenon - следващото поколение Xbox - да ползва нов вид дискове. Най-вероятно въпросните ще са с големината на стандартно DVD, тъй като конзолата трябва да чете още филми и игрите за старата оригиналната Xbox.

Освен тази защита срещу пирати, Microsoft ще мислят и по сигурността на хард диска си, защото в момента мод-чиповете позволяват да си копирате игрите на харда и да ги играете без диск, или пък направо да ги свалите от интернет направо на конзолата - истински рай за посветените.

## НОВИНИ ОКОЛО PLAYSTATION 3

Според изявление на Sony и Toshiba от миналата седмица, работата по производството на 65nm-ия чип върви по план. За момента той е по-висока технология от всичко, масово употребявано днес - повечето компании все още се опитват да минат от 130nm на 90nm-ови процеси, защото колкото по-малък е размерът на използваните компоненти по повърхността на чипа, толкова по-бързи и пестящи енергия ще бъдат устройствата, които се ползват с него.

Очаква се Toshiba да произведат първата проба чипове от новата линия през март, но цялостно производство на технологията не се очаква по-рано от лятото на 2005 - тъкмо за задоволяване нуждите на заплютата да излезе към края на 2005 г. PlayStation 3. За да запълнят времето, Toshiba ще пуснат 90nm-и чипове в средата на 2004.

## БЕЗ SIN 2!

Служител на Ritual изнесе наяве информацията, че по Sin 2 се е работило, проектът е напредвал, но девелъпърите са решили да прекратят разработката на заглавието. Като основна причина за това действие на Ritual се посочва нулевия интерес от страна на най-големите разпространители. Това пък, от своя страна, е продиктувано от факта, че основата на играта е бил вече доста позастарелия Quake III енджин, който едва ли ще е актуален след излизането на платформи като Source Engine (Half-Life 2) или Doom III енджина, които ще се появят през следващата година, през която е трябвало да излезне и Sin 2. Но бъдете спокойни, от Ritual са се заканили все пак да направят продължение на култовата си игра от 1998 година и според същия този служител има голям шанс през следващата година разработката да започне отново, но този път енджина ще е различен.

## HITMAN 3 ОБЯВЕНА

Третата част от поредицата ще се нарича Hitman: Contracts и отново ще се разработва от любимите ни датчани - IO Interactive. Последните ни обещават огромен набор от огнестрелни и хладни оръжия, както и още повече начини за минаването на всяка една от мисиите, които ще бъдат включени към играта. Анонсът е за 2004 година, а платформите, за който ще се разработва играта са PC, PS2 и Xbox. Остава ни само да запретнем ръкави, да гаврътнем по едно „наздраве" за мосю 47 и да чакаме.

## GAMESPY И IGN СЕ СЛИВАТ!

GameSpy и IGN ще се „женят" - очевидно имат намерението да създадат най-масивната мрежа от сайтове, свързани с игри. Очаква се процедурата да завърши в първата половина на 2004 г., като ръководните постове ще бъдат поделени между „младоженците", са доста силни като авторитет. „За играчите това сливане ще осигури най-големия възможен спектър от информация, услуги, и избор на съдържание. А за издателите на игри и рекламодателите то създава платформа със страхотен обхват и най-голям набор от рекламни инструменти" - казва основателя на GameSpy, Mark Surfas.

## БИЛЕТ СРЕЩУ КАРТИ

По време на премиерните прожекции на Властелина на Пръстените: Завръщането на Краля, които ще се състоят в кино Арена на 9-ти Януари 2004 година, фирма **„Валинор Паладиум"** - официален вносител на картите за игра и колекционирне по филма, ще организира промоция на новото издание на картите.

Срещу представянето на билет от премиерните прожекции, приносителят му ще получи промоционална карта и ще им възможност да спечели стартови пакети и бустери от последното издание на картите. За повече подробности относно промоцията посетете **www.paladium-games.com**.


Отговори, изрежи и спечели

Gamers' Workshop представляет

**КОЛЕДНО-НОВОГОДИШЕН OWN4GE!**

имаш шанс да си спечелиш

**6 СМАЗВАЩИ ОРИГИНАЛНИ ИГРИ**

**6 КУЛТОВИ ГЕЙМЪРСКИ ФЛАНЕЛКИ**

трябва само да напишеш отговора на въпроса

**КОЯ Е ИГРАТА НА КОРИЦА НА ПЪРВИЯ БРОЙ НА GAMERS' WORKSHOP?**

и да изпратиш този талон на адрес

**СОФИЯ 1000,**
**БУЛ. „ГЕН. ГУРКО" №34 ВХ. 2 ЕТ. 2**


## КОЛЕДНА ПРОМОЦИЯ

Във връзка с коледните и новогодишни празници, списание **Gamers' Workshop** и фирма **„Валинор Паладиум"** са подготвили празнични изненади за читателите на най-популярното списание за компютърни игри и лайфстайл в България. В произволни бройки на новогодишният брой на GW ще бъдат пуснати уголемени версии на картите за игра Magic: The Gathering. Всеки читател, който донесе такава карта в централният клуб на фирма „Валинор Паладиум", намиращ се в жк. Стрелбище, бл 19, партер, ще получи безплатен бустер от 8-мо основно издание на Magic: The Gathering.

COUNtER-StRIKE

страхотни
# коледни турнири
в Матрицата

СУПЕР НАГРАДИ

**COUNTER-STRIKE**
**20-24 ДЕКЕМВРИ**
**ПЪРВА НАГРАДА**
**GSM SAMSUNG C100**

**DIABLO MANIA**
**20 ДЕКЕМВРИ - 7 ЯНУАРИ**
**ПАРИЧНИ НАГРАДИ**
**ЗА ПЪРВИТЕ ТРИМА**
**И ЗА НАПРАВЕНИ РЕЦЕПТИ**

**ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ**
**WWW.MA3X.NET**

МАТРИЦАТА
WWW MA3X NET
компютърни клубове

ул. Крум Попов 64; бул. Янко Сакъзов 14;
ул. Неофит Рилски 70; ул. Бистрица 2;
зона Б5, бл. 8А; ж.к. Младост, Деница;
ж.к. Люлин, бл. 417

DIABLO

ПРОИЗВОДИТЕЛ: RITUAL РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: NOVALOGIC
ЖАНР: ЕКШЪН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2003

## Delta Force: Black Hawk Down Team Sabre

Създателите на Delta Force са си взели бележка и са направили доста подобрения в Black Hawk Down: Team Sabre. Вслушвайки се във феновете те са внесли промени, както в сингъл плейър кампанията, така и в мултиплейъра. Играта ще има две отделни кампании, без никаква връзка помежду си, развиващи се в различни местности – Колумбия и Иран. Говори се, че преди пълната версия на играта да излезе ще бъдат добавени и три нови оръжия: Heckler & Koch G3, G36 и PSG1. В пуснатата наскоро демо версия те обаче все още липсват. Ще има и нови превозни средства, като надуваема моторна лодка и VBL. Енджинът също е претърпял съществени промени и според NovaLogic вече може някой доста впечатляващи неща. Ефектът от преработката на графичната платформа се забелязват особено добре, когато прелитате с хеликоптер над вода и силната въздушна струя разпръсква водата. Мъглата из Колумбийските джунгли също кортила мивки, казват. Richard Fleeter, един от продуцентите, казва, че ще станем свидетели на множество диалози по време на всяка мисия, посредством които ще събираме ценна информация свързана с историята. Всъщност краят на Team Sabre е отворен, сюжетът няма да е линеен и решенията, които играчът взима могат да създадат множество сценарии. В едно от нивата например стигате до мост, който може да унищожите или да избегнете преминаването по него. От решението ви зависи много, включително и това с какви и колко врагове ще се сблъскате до края на нивото. ИИ-то разбира се също се обещава да е подобрено, особено това на съекипниците ви. Но не до толкова, че да ви вършат работата. Хе-хе!

ПРОИЗВОДИТЕЛ: GSC РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ---
ЖАНР: ЕКШЪН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: МАРТ, 2004

## FireStarter

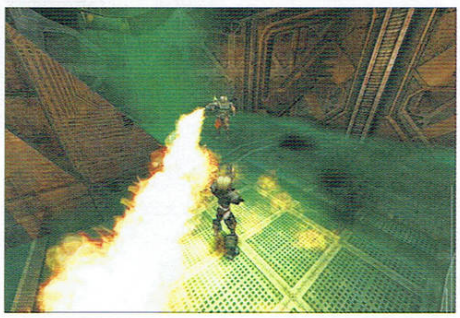
Времето на шутърите от първо лице, в които единствената цел на играча бе да избие враговете с всички подръчни средства бавно, но сигурно отминава, а разработчиците все повече наблягат на усложнен геймплей, даващ възможност за избор. Така ще стоят нещата и в новата игра на GSC Game World. Във FireStarter, геймърът ще влезе в ролята на... геймър, пленен от побъркала се машина, решила да се позабавлява, вкарвайки го във виртуален свят, чийто правила се определят от нея - филмът Tron имаше подобна концепция преди време.

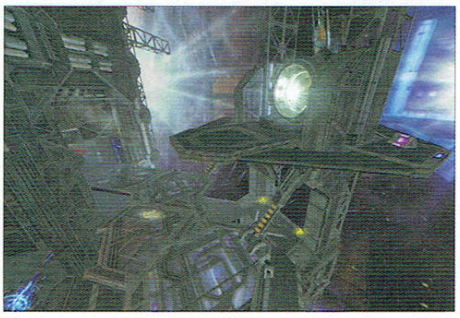
За да се справите с различните най-разнообразни мисии, ще разполагате с 6 различни персонажа, всеки от които – с три основни показателя, както и набор от специални умения. Последните ще можете да повишавате, трупайки точки опит. Така например, „полицаят" ще притежава умението „soft landing", позволяващо да пада от високо без да поема сериозни щети. Той ще презарежда оръжията си по-бързо от останалите персонажи.

Пушкалата, които ще бъдат включени са стандартните автомати, ракетомети, двуцевки и т.н., но също ще имате на разположение и лазерна пушка, плазмено оръдие и куп други играчки, притежаващи и тежки модификации с увеличена мощност, изискващи от играча да е развил определено умение.

Чудовищата са разделени на три основни класа: *технически, симбиоти* и *демони*, като разликата ще е, както в поведенческия модел, така и в начина, по който атакуват.

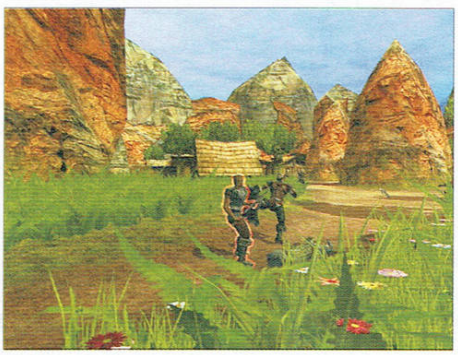
Освен всичко друго, разработчиците обещават и зашеметяваща графика, ползваща собствен енджин, както и различни модове за кооперативна игра.





ПРОИЗВОДИТЕЛ: SATURN + РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ---
ЖАНР: RPG ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ---

## BorderZone



В Borderzone поемате ролята на Олаф, един от последните оцелели хора, които след като са сполетени от гнева на боговете, заради арогантността си, живеят на малки кланове разпръснати из планетата. След хиляди години примитивен живот обаче хората решават да напуснат укритията си, установявайки, че вече споделят планетата с десетина нови раси...

Играта е биткаджийско RPG, в което ще можете да развивате главния герой по свое усмотрение, но ще разполагате и с още 10-тина допълнителни героя. Пет от тях ще можете лично да контролирате, останалите евентуално допълващи групата до 10 ще са просто наемници. Главният пич ще има доста умения за развиване. Разделени са в три категории, които определят класа му: *крадец, магьосник* или *войн*. Расите също са разделени на групи, включващи най-различните чудовища: *недоразвитите раси, не-мъртви* и *извънземни същества*. Хладните оръжия са над 80 типа, в допълнение има и десет вида стрелички за мятане. Магьосниците пък ще могат да заслепяват или парализират противника, както и да „кастват" множество нападателни заклинания.

Появилата се демо версия има резолюция само 800x600, което не дава впечатление за истинската картинка на нещата по отношение на графиката, но все пак създава впечатление за хвърлен труд по отделните детайли. В унисон с станалите вече традиция маркетингови обяви и очертаващата се по принцип тенденция в тоя род заглавия сега е моментът да кажа, че историята ще е нелинейна, като краят ще зависи само от вашите действия.

Мултиплейърът ще поддържа до 12 човека, като играчите ще имат възможност да работят в кооператив.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: **REALITY PUMP** РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ---
ЖАНР: **СТРАТЕГИЯ** ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: **ПРОЛЕТ, 2004**

# Earth 2160

Тук геймърът ще има възможност да избира между четири враждуващи групировки.

ED – след унищожението на Земята, наследниците на Евразийска Династия избягали на борда на евакуационен кораб и се борят за оцеляването на човешката раса;

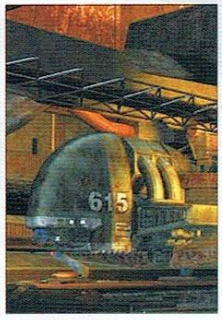
LC са матриархално и миролюбиво общество опитващо се да си намери нов дом;

UCS – еволюирали машини, чиито главен компютър е решил да унищожи всички хора и да завладее слънчевата система механичната си армия. При приземяването си обаче корабите на UCS събуждат...;

Извънземна раса от ренегати, които искат да избягат от дългогодишния си затвор.

Всяка „раса" ще има свои собствени технологии, „рисърчвани" в специални научни центрове на повърхността на планетите и техните спътници. Новост ще са „виртуалните агенти", всеки от които ще дава някакви бонуси на войската ви, например - по-бързо изучаване на технологиите, събиране на ресурси, ъпгрейди за войските ви. Агентите ще могат да бъдат наемани, уволнявани, заменяни. Никой не може да ползва услугите на агенти, които в момента са наети от опонентите. Играта ще предложи 4 кампании, всяка от които с по 7 мисии.

Ще се използва новият Earth III енджин, базиран на математически модел вместо на полигони. Казват, че това позволявало невиждана досега детайлност. T&L модулът за рендване ще поддържа екстрите „pixel shaders" и „bone calculation" на по-добрите видео карти.



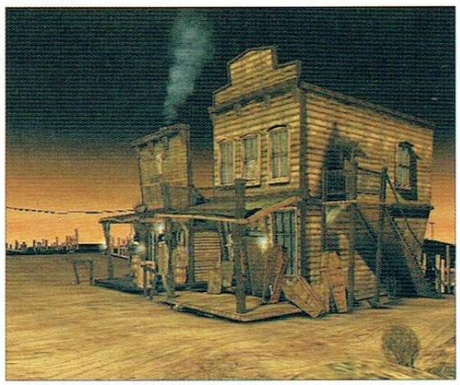
ПРОИЗВОДИТЕЛ: **PHNEMONIC** РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: **JOWOOD**
ЖАНР: **СТРАТЕГИЯ** ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: **2004**

# Crashday

Crashday ще ви захвърли в свят изпълнен с каскади и адреналин, независимо дали предпочитате да смачкате превозното си средство със спираща дъха каскада или да се състезавате с противниците по специално създадените за целта високоскоростни писти. Играта може да се сравнява с Carmageddon на SCI или със Stunts на Sistinctive Software, защото, също като тях, тя акцентира на реалистични каскади, абсолютна свобода на движението и възможността да създавате сами карти с лесен за употреба едитор, без да ви се налагат каквито и да било ограничения Единствено от вас ще зависи дали ще слагате рампи за скокове, тунели или къщи насред пистата. Щетите по колата ще са реализирани с невиждана досега детайлност и реалистичност – с всичките му там драскотини, дупки и разбити фарове и прозорци. Crashday ще включва множество модове на игра, някои от тях твърде оригинални. В Speed Bomb Mode-а, например, ще трябва да карате с висока скорост, защото ако намалите инсталираната в колата ви бомба се взривява. Wrecking Mode-а пък ще ви позволява просто да си сложите каска и да се засилите към противниците си с единствената цел да смажете колите им. И в случай, че не сте доволни от резултата може да инсталирате ракетомет или тежка картечница към колата си.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: **HEADFIRST PRODUCTIONS** РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ---
ЖАНР: **RPG** ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ---

# Magic: The Gathering Battlegrounds



Освен по Call of Gthulhu: DCOTE **Headfirst Productions** работят и по още един проект, базиран върху правилата на настолната игра Old West на Pinnacle Entertainment Group. Действието в Deadlands се развива в алтернативно минало. Когато опустошително земетресение разтърсва Калифорния през 1868 година, след него остават мрежа от каниони разкриващи мистериозно супермощно гориво наречено „призрачен камък", което вдъхновява учените. Те създават поредица изобретения. В същото време странни създания, наречени „Reckoners", започват да тероризират населението. Според Simon Woodroffe, главният дизайнер в Headfists Productions играта ще може да се играе online също като Ultima, като геймплеят ще е нещо средно между Phantasy Star Online и Counter Strike. Играчът ще може да избира между множество начини за развитието на героя си, а оръжията ще са най-разнообразни. Ще могат да се ползват дори магии, както и някой индиански религиозни вълшебства. Играчите ще могат да се обединяват в различни групировки и да воюват с другите геймъри. Заглавието е на етап „доизпипване на малките детайли". Използваният енджин е подобрен вариант на Cthulhu-енджинът. Нещото, което би трябвало да направи играта уникална е обещаният вграден ИИ, който ще може да създава допълнителни нива и да пише допълнителни куестове. Играта беше заплануване за края на тази година, но имайки предвид, от колко време обещават самия Call of Cthulhu, появата на Deadlands е точно толкова сигурна, колкото и на Duke Nukem Forever.

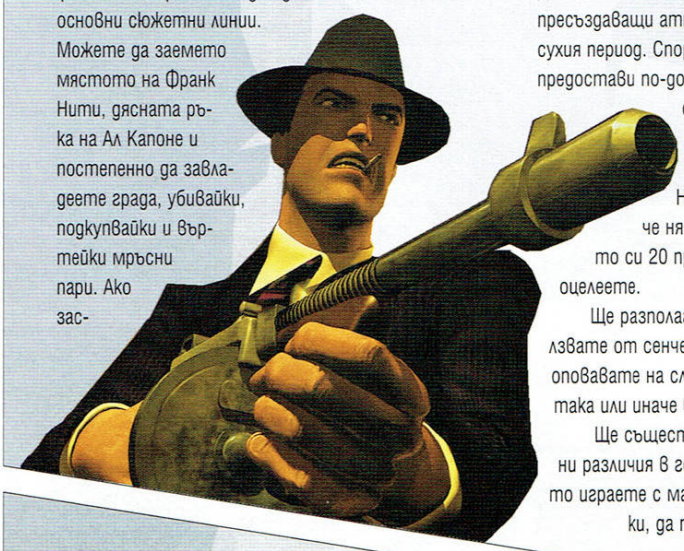
**- Irenicus**

workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: SPELLBOUND РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: WANADOO EDITION
ЖАНР: СТРАТЕГИЯ ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2003

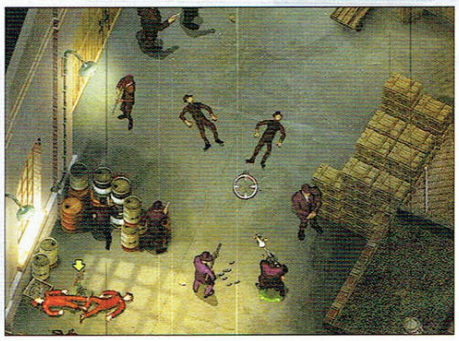
# Chicago 1930

След като направиха исторически игри свързани с Дивия Запад и Средновековието, дизайнерите от Spellbound, решиха да продължат с нещо по-оригинално – тактическа игра от типа на Commandos, но ситуирана в Америка от трийсетте години на миналия век. Годините на мафията! Историята следва две основни сюжетни линии. Можете да заемете мястото на Франк Нити, дясната ръка на Ал Капоне и постепенно да завладеете града, убивайки, подкупвайки и въртейки мръсни пари. Ако застанете на страната на закона, поемате ролята на Елиот Нес, федерален агент, повел война срещу гангстерите – човекът известен с това, че – като не можа по друг начин – вкара Капоне в затвора за... незаконно притежаване на оръжие, а в последствие го осъди за укрити данъци. И за двете кампании ще има около 15 персонажа, които ще можете да контролирате, като всеки от тях ще има индивидуални способности, като те ще се развиват чрез ъпгрейди или трупайки опит, като в стандартна ролева игра, но акцентът ще пада върху Франк и Елиот. Действието ще се развива основно в сгради, пресъздаващи атмосферата и духа на времето на сухия период. Според обещанията Chicago 1930 ще предоставя по-добро тактическо предизвикателство към играчите, отколкото това правеше предишното заглавие на разработчиците Robin Hood. Ще е подобрен и балансът. Вече няма да може да нападнете с партито си 20 противника и да се надявате, че ще оцелеете.



Ще разполагате с възможността да се възползвате от сенчестите места за прикритие и да се оповавате на слуха си, докато се промъквате, но така или иначе битките често ще са неизбежни.

Ще съществуват кардинални някои кардинални различия в геймплея на двете кампании. Докато играете с мафиотите, можете да убивате всеки, да подкупвате свидетелите на престъпленията си, или да ги накарате да замълчат завинаги. Все пак ще трябва да внимавате да не прекалите – ако си спечелите твърде лоша слава никой няма да иска да се присъедини към вас. Докато сте служител на реда не само, че няма да можете да трепете наред, но дори и по гангстерите няма да можете да стреляте ако не сте провокирани, защото ще кажете „сбогом" на значката си.



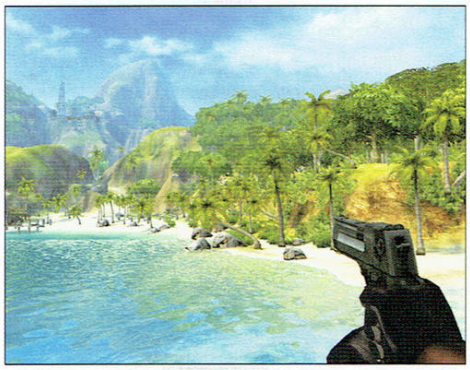
Chicago 1930 ще използва 2D енджина на Robin Hood с някой малки подобрения.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: CRYTEK STUDIOS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBI SOFT
ЖАНР: ЕКШЪН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2003

# Far Cry

Герои по неволя. Това май ни предстои в придобилата вече култов статус и атакувана със звездни очаквания Far Cry. Случайно попаднали на отдалечен тропически остров, откривате, че побъркал се учен създава нови видове, в търсене на нов еволюционен връх, който да замести човека. Играта е тактически екшън шутър от първо лице, наблягащ най-вече на битките в екзотични местности или клаустрофобични вътрешни помещения. Задвижващият играта енджин е плод на дългогодишна разработка и крайният резултат е фантастичен. Дори отдалечените на голямо разстояние обекти изглеждат необичайно детайлни. Първото включено в демото ниво показва доста добре направени вътрешни помещения и респектиращи светлинни ефекти и сенки, получени от процеждащите се през дупките в тавана лъчи, които на всичко отгоре се отразяват във водата и околните стени.

За направата на левъл дизайна CryTech са наели двамина от работилите по някои от най-успешните карти за Counter Strike.



Играта ще е добре балансирана, като едно от най-големите й предимства се очертава (за кой ли път вече, господи!) изкуственият ***самобалансиращ се*** интелект на враговете.

Започвайки ще имате възможност да изберете една от трите степени на трудност, но ИИ ще се променя само в зависимост от това, колко добре се справяте. В началото на всяко ниво враговете се разполагат в различни позиции, като всеки се заема с дадена задача - някой ще патрулират, други ще охраняват и пр. ИИ обаче ще променя рутинния си скрипт, ако например нахлуете в някой преден пост. Патрулиращите незабавно ще се върнат обратно, а ако някой успее да стигне до радиото и да извика помощ, всички врагове по нивото ще поемат съвсем друг курс на действие. Това ще дава възможност за прейграване на нивата и подхождане към проблемите по различен начин.

Демото пусната от CryTech е кратко, но обещаващо, а самата игра е обявена от UbiSoft за края на годината.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: MONOLITH PRODUCTIONS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBI SOFT ЖАНР: MMORPG САЙТ: THEMATRIXONLINE.UBI.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: --- ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

# The Matrix Online

**Автор: Penthesilea**

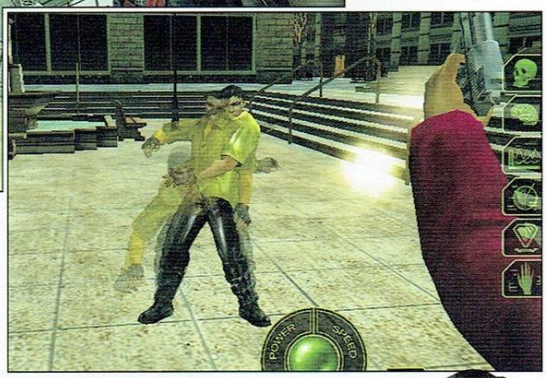
Дам. Ето, че става въпрос за масова он-лайн игра, ползваща вселената на Матрицата под опеката на Ubi Soft, съвместно с Warner Bros Studios, която би трябвало да излезе... абе скоро. Веднага пояснявам, че Ubi са просто разпространители, Monolith MMO са разработчиците, а чичковците от Warner Bros ще следят как върви франчайзчето им.

Точно както във филмите, *The Matrix Online* се развива в „пълния пансион", създаден от машините, имащ за цел да приюти и се грижи за нищо неподозиращите човеци, като в замяна на това изсмуква умствената им енергия (логично – безплатен обяд няма, знаете). Огромен градски метрополис с всичките му там сгради, улици, клубове, метрото и т.н. – това е вселената на *Matrix Online.* Тя ще поддържа хиляди играчи едновременно, борещи се за светлата кауза срещу агент Смит. Възможност за игра в „истинския" свят няма да има.

На вниманието на всички, чакащи с нетърпение да бъде разкрита някоя пикантна подробност, както и тези, боязливо странящи да не би да си развалят кефа - за момента официално се води, че играта ще продължи трилогията оттам, където тя свършва, но май по-скоро ще показва класически Матрикс-местности, отколкото да спойлва. Амин и анатема!

Следвайки филмите, *Matrix Online* ще постави силно ударение върху екшъна и простиращата се цяло безбрежие урбанистична обстановка. Можем да очакваме дузини оръжия, бойни движения и много матричен екшън. Още не се знае как точно ще бъдат интегрирани специалните ефекти, прокарани от поредицата, в реалновременевата обстановка с хиляди играчи. Бъдете сигурни обаче – ще ги има, с всичките хватки, при вида на които затаявахме дъх, гледайки филмите. Ще скачате през сградите, ще го включвате булет-тайма, основните движения на битките също ще присъстват. Краят, доколкото изобщо ще го има, ще бъде съвсем отворен и условен, защото ще продължавате да можете да приемате мисии - а такива ще се ъплоудват честичко. Самите играчи ще могат да създават разни неща в матрицата - но за това докъде ще се простират правомощията им, все още няма информация.

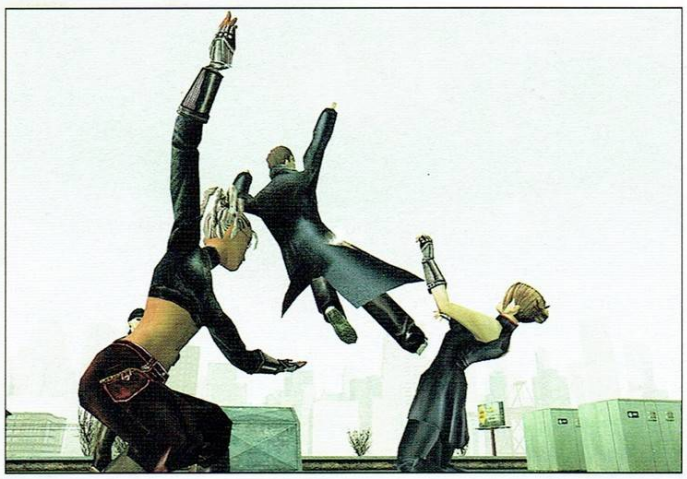
Какво е една ролева игра без развитие на героя? Не е ролева игра просто. Така че онлайн Матрицата няма да прави разлика. Ще можете да се сдобивате с най-различни, ногобройни умения, даунлодвайки си ги по подобие на филма (за да не е прекалено лесно, броят на кодовете ще бъде ограничен), а след като ги придобиете, да търгувате с други хора за тях. Звучат ми като покемончетата на новото време. Ще ритате задници кооперативно или самостоятелно, от първо или трето лице – както ви изнася и ви е по-удобно.



Идеята, както може би за всички е ясно, не е твърде сложна - все пак говорим за нещо масово. Да биете безброй лоши в безброй генерирани „мисии", обещаващи исторически обрати, на които може да завиди и най-драматичният сапунен сериал и най-вече думата MATRIX, включена в заглавието на играта - това е достатъчно за хилядите фенове.

Мнозина твърдят, че филмовата трилогия разказва цялата история. Хора без въображение се чудят как ли би могла историята и вселената да се разшири извън всичко, което видяхме в киносалоните. И всички те забравят, че от всяка добра идея може да стане сапунка. Joel Silver, продуцент на филмите за Матрицата, има много оптимистично мнение за играта (оставаше и да е иначе):

*„Виждането на братята за Матрицата значително надхвърля кинотрилогията, а светът, който са създали, е толкова богат, че избрахме да разкажем вътрешно-свързаните с Матрицата истории в многопластови среди. Целта ни е съвместно с Ubi Soft да създадем мултиплеър онлайн игра, отвеждаща феновете отвъд границите на големия екран в един жив свят, където те ще могат да изучават на воля огромното царство на Матрицата."*



Звучи супер. Но така звучеше и предварителното инфо за *Enter the Matrix*. Всъщност това, което засега се очертава да бъде играта, е нещо като клонинг на Star Wars: Galaxies със сменени герои и някои странни прибавки. Никой не знае какво ще излезе в крайна сметка от този експеримент, но въпреки това е похвално да се експериментира.

workshop.headoff.com

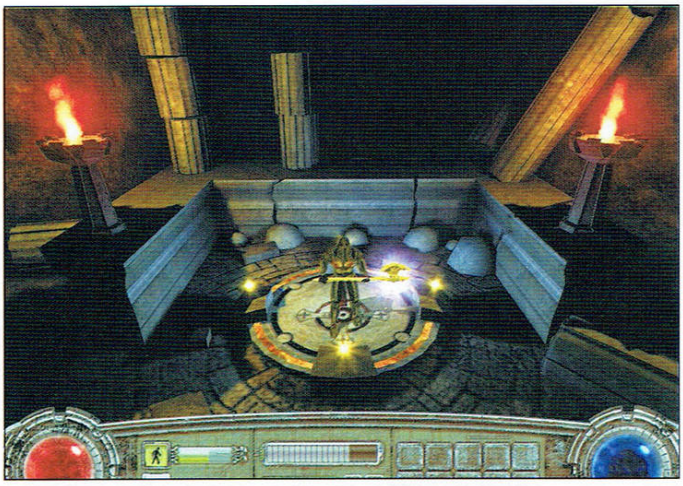
ПРОИЗВОДИТЕЛ: P.M. STUDIOS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: --- ЖАНР: RPG САЙТ: WWW.ETROM.NET ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: ГОЛЕМИ

# Etrom: The Astral Essence

**Автор: Duffer**

„В лето Господне 476 След Основаване на Човешката Империя, аз Етром, Рицар от Мистичния Орден на Абсолюта, обсебен от Астралната Есенция, отровила душата ми със съмнения, разкъсван между Правдата и Лъжата, изправен противволята си между извечната дилема на Светлината и Бездната, измъчван от въпроси без отговор, поех в своя мрачен път през Измеренията в търсене на Истината. Напътстван единствено от налудничавите видения на побъркания, сляп пророк Йоан се впуснах в дирене на Единствените, що биха могли да ми дадат Покой и да утешат болката от изгаращия съзнанието ми въпрос: „Защо?"

И биде ми предречено: „Само Боговете дошли на Земята през Първата Ера на Мрачния Генезис, могат да отговорят на въпросите ти! Но за да Ги срещнеш, първо трябва да намериш Ключа към тяхното Царство!" И знам - орисано е да преброя много земи, да срещна много люде, да окъпя меча си в кръвта на много врагове, които ще се опитата да ми попречат по Пътят към Познанието. Но аз съм готов да посрещна Изпитанията - десницата ми е здрава, взорът ясен, а важността на Мисията ще ми вдъхва сили и увереност. И нищо и никой няма да ме спре..."



Добре дошли в света на Етром - екшън-ролева игра, продукт на усилия труд на все още неизвестната италианска компания P.M. Studios.

Първоначално вдъхновена от Диабло сериите, Етром обещава да ни потопи в мрачната техно-готическа атмосфера на един фентъзи свят - сам по себе си странна и еклектична смесица между вселените на Fallout, сериите за Съдията Дред и отчасти Арканум.

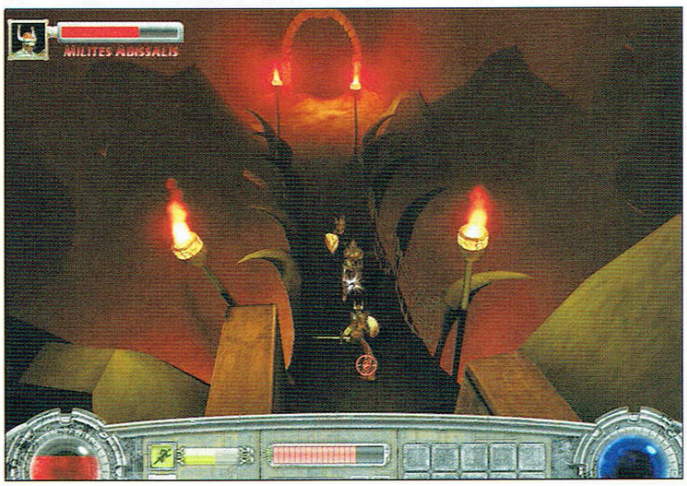
Плод на бушуващите стихии в едно измерение, паралелно на Реалността, светът на Етром е мрачен и подтискащ. Безкрайни мъртви пустини се редуват с гигантски Мегаполиси, в които тиранстват жестоки Владетели. Скрити зад могъщи бариери от хроматична енергия, заобикалящи владенията им и закриващи небето, Владетелите управляват с желязна ръка. Ограничени ресури и огромното население са довели до налагане на строг контрол върху раждаемостта - прирастът е нулев - за всяка смърт по един живот. Времето е сякаш спряло, Историята практически не съществува в умовете на хората. Обгърната от гъста, летаргична мъгла наоколо бавно се прокрадва сянката на Смъртта. Придвижването между различните анклави на Мегаполиса е забранено за всички с изключение на членовете на Привилигированата каста и армията.

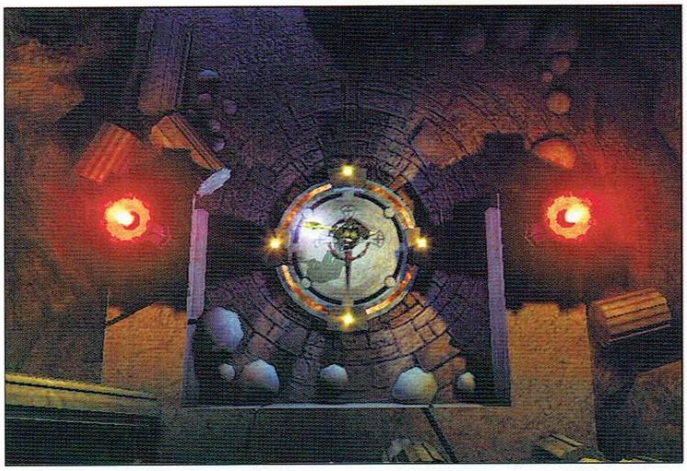
Извън Мега-града се простира безкрайна Пустиня, в която шестте месеца на ужасяващи горещини се редуват с 6 месечни ледникови зими. Тези земи са известни, като „Умиращата Пустош". Всеки дръзнал да броди из тях без съответната защита (хроматична маска-респиратор) е обречен на гибел - ако не го погубят хищните бури, го очаква мъчителна смърт от „Черната зараза" - страшна болест убиваща за по малко от 3 дни.

Отвъд Пустинята, отвъд Колоните на Главната Хроматична Бариера лежат мистериозните Празни Земи. Те са забранени територии – правителствените сводки твърдят, че там вирусът на „Черната зараза" е мутирал дотолкова, че може да прониква дори през хроматичните респиратори.

На фона на този декор ни предстои да се запознаем с тъжната история на Етром - бивш щурмови офицер от правителствените войски, чиито живот неочаквано се обръща надолу с главата, когато случайно попада на древен артефакт, чиято сила ( The Astral Essence) докосва сърцето му. Изпълнен със съмнения и въпроси, лутащ се между реалността и кошмарите тровещи ума му, Етром се впуска в опасно приключение отвъд Празните Земи в търсене на отговори. Хванат в капан между Трона на Бездната и Града на Светлината, той е призван да открие Истината - за себе си, за света който населява, за мисията си.

В тази ролева игра, системата за развитие на персонажите е вдъхновена от класическо pen & paper приключение - собствена разработка на Fabio Belsanti, главен дизайнер на проекта. В сърцевината си, играта е





ориентирана около оригинална бойна система със собствени правила, за които авторите все още не са склонни да дават подробна информация. Известно е, че механиката ѝ е традиционна - point & click, а оръжията, с които ще може да се борави са разнообразни - от термо-хроматични карабини, експлозиви и гранатомети до футуристични комбинации от хладни и енергийни оръжия. Излишно е да споменавам, че както във всяко себеуважаващо се RGP ще се радваме на огромно разнообразие от брони, амулети, пръстени, power drugs и др.

С напредване на играта, героят ви ще трупа опит, увеличавайки могъществото си и придобивайки нови Astral Essence Powers - които са в основата на магическата система.

Всяка нова Астрална Сила ще се получава с достигането на някой от Древните Астрални Кръгове, разпръснати из игралния свят. Независимо от броя на придобитите сили, по едно и също време ще можете да изберете само 2 от тях, които да са „активни".

По пътя си героят ви ще се сблъска с много врагове. Светът на Етром е населен с разнообразни раси - някой от тях хуманоидни (войници от чужди армии, елитни бойци от различни секретни организации и т.н.), а други „чудовищни". Те ще имат специфичен външен вид, поведение и характеристики. Всяка от тях ще има и определена оперативна зона - територия под неин контрол в рамките на игралното ниво (нива).

За момента не е известно дали някоя от тези раси ще може да се присъединява към Етром в неговите странствания. Всъщност мрак забулва цялостната концепция на авторите за NPC-тата, но на сайта на играта има данни за няколко такива, звучащи обещаващо - например Devislar - могъщ генерал от Agckata вселена OVIDAOL, Stephen Rock - ужасяващия и безмилостен Шеф на тайната полиция Sakrum или Joan - лудият, сляп пророк от Празните земи, чиито Предсказания винаги се сбъдват.

Няколко думи за визуалната част - играта използва графичен енджин, собствена разработка (Muse Engine). Основна негова характеристика е фактът, че е базиран на система от plug-ins, позволяваща предварителен преглед в реално време на конкретната сцена, по която се работи в момента. Освен, че е в крак с най-новите графични екстри, Muse включва и уникална система за автоматичен pathfinding и вграден език за писане на поведенчески AI скриптове.

Засега обявените системни изисквания са в следните граници:

Минимални: PIII- 900 MHZ, GeForce 4 or Radeon 9000 class card, 256 RAM, Win 2K;

Препоръчителни: Athlon 2000 MHZ, GeForce 4 or Radeon 9600 class card, 512 RAM, Win 2K.

Сериозно внимание се обръща и на музикалното оформление, включващо 15 теми в dark-electronic стил, а за останалата част от озвучаването са използвани гласовете на над 10 актьори.

За финал, загърбвайки за миг обичайния си скептицизъм по отношение на гръмките обещания, трябва да призная, че за момента заглавието изглежда обещаващо. Огромен свят с над 80 нива за изследване, нелинейна история, много, много мрачна манга-визия, от която бликат песимизъм и спомени за Final Fantasy - the movie и не на последно място - не-американски разработчик, което е може би най-обнадеждаващата новина. Обявената за финална дата е краят на март 2004.

**P.S.** Горещо препоръчвам посещение на сайта: www.etrom.net и обърни внимание на комикса!


HiComm
www.hicomm.bg > 4.99 лв.
HiComm
списание за нови технологии и комуникации

Абонирай се СЕГА

Получаваш **15% отстъпка** и **безплатна доставка.**

Над 200 страници техно лайфстайл!

Абонамент за HiComm - стилен подарък за теб и за приятели.

Всеки абонирал се печели Orbinet карта на стойност 5 лв. от Orbitel свързва хора с идеи

**Едногодишен абонамент (12 броя)**
- спестявате 10% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~59,88 лв.~~ - 53,89 лв.
Тарифа за Европа: ~~105,48 лв.~~ - 99,49 лв.
Тарифа за останалата част: ~~122,28 лв.~~ - 116,29 лв.

**Шестмесечен абонамент (6 броя)**
- спестявате 5% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~29,94 лв.~~ - 28,44 лв.
Тарифа за Европа: ~~52,74 лв.~~ - 51,24 лв.
Тарифа за останалата част: ~~61,14 лв.~~ - 59,64 лв.

**Абонамент за две години (24 броя)**
- спестявате 15% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~119,76 лв.~~ - 101,80 лв.
Тарифа за Европа: ~~215,76 лв.~~ - 197,80 лв.
Тарифа за останалата част: ~~244,56 лв.~~ - 226,60 лв.

Начини на плащане: * В брой, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен" № 1, сп. HiComm. * По банков път: банкова сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 23, БПБ, клон София-окръг, „Вирус Тим" ООД. За повече информация www.hicomm.bg

и участваш в играта за новото домашно кино SAMSUNG HT-DB750

ОСИГУРЕНО ОТ SAMSUNG

НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

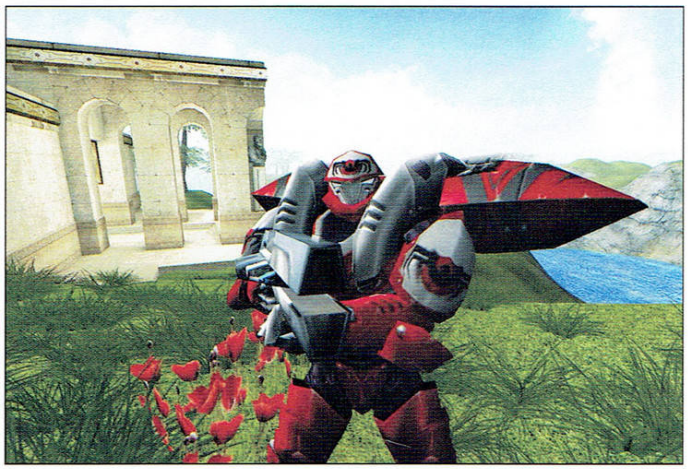
ПРОИЗВОДИТЕЛ: IRRATIONAL GAMES РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: SIERRA ЖАНР: ЕКШЪН САЙТ: TRIBES.SIERRA.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: --- ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

# Tribes: Vengeance

**Автор: Fall-From-Grace**

Нека ви задам въпрос с понижена трудност. Какво е първото нещо, което изниква в съзнанието ви, когато чуете словосъчетанието „отборен екшън"? Включва ли едни антипатяги с чорапи на главите? А може би някой и друг немец? Мда, така си и помислих. Похвално, но някой сеща ли се за играта, която през '99та постави началото на жанра? Именно, Tribes! Жалко е, че тя, както и продължението ѝ, не получиха полагащата им се популярност у нас. Няма да нищим сега причините, нека забравим всичко дори, защото задаващата се трета част е толкова натъпкана с екстри и нововъведения, че просто е обречена на успех! Особено предвид факта, че разработчик е не друг, а Irrational Games, създали гениалната System Shock 2 и не чак толкова гениалната, хм, Freedom Force (господи, тази игра ме преследва!).

Това, което ще отличава Vengeance от предшествениците ѝ е изцяло развите сингъл кампания, която няма да е просто боттмач, а ще включва поредица от мисии, ситуирани в многобройни, различни локации. Кампаниите ще са две, разделени от 20 години. Действието ще се развива около 2000 години преди събитията в първия Tribes. Играчът постепенно ще придобива представа за цялостния им облик, ставайки радостна жертва на кинематографичния начин, по който биват представени – пречупени през погледа на отделните герои, докато накрая се обединят, за да придобие фабулата завършен вид. Сингълът ще е своего рода пространен туториъл и прелюдия към мултиплейъра и ще включва всичките му съставки - превозни средства, джетпакове и разнообразни оръжия.



Будеща задоволство новина е използването на Unreal 2 енджин – играта ще е истинско пиршество за окото. Предвид допълнителната работа по него, това на което със сигурност ще се насладим са невероятни текстури, огромни открити пространства, динамичното осветление, високодетайлно... абе всичко. Като добавка - ragdoll физичен модел. Добавени са допълнителни екстри като normal mapping и volumetric shadows, използвани от Halo 2 и Doom III и обявени за бъдеще на жанра.

За да се подобри усещането за истински жив 3D свят е поработено върху лицевите анимации, добавени са разнообразни particle ефекти и са вложени големи усилия в направата на перфектната физика. Очаква се летенето и ски-плъзгането да бъдат по-реалистични от всякога.

Ще бъдат налице метеорологични ефекти като дъжд и сняг. Трева ще расте по тучни ливади, които ще се простират докъдето стига погледа, а пейзажите ще бъдат допълнително разнообразени от различни видове дървета и многобройни сгради от различни архитектурни стилове. Вътрешността на сградите ще се позлва от ново поколение Unreal архитектура.

Като цяло фокусът на визията е изместен към разнообразие, оригиналност и чисто забавление. Ще се насладите на гледката на огромни крачещи мекове, помитащи всичко по пътя си, дребни фигурки на герои в по-леки брони, които летят и стрелят по всичко, което се движи, разнообразни превозни средства – и те стрелящи. Накратко – несекващ фън!

Той, разбира се, ще се развихри в пълна степен в мултиплейър режима. Каквото и да си говорим, за всички е ясно, че там е истината. От Irrational наистина са мислили мащабно в този аспект. Наред с всички ре-

жими, налични в Tribes 2 (Deathmatch, CTF, Assault и т.н.), във Vengeance ще има изобилие от нови начини за мулти-забавление, включително и поспортно ориентирани - нещо, което преди можехме да видим предимно на мод сцената. Водещият дизайнер дори споделя, че обмислят вариант за нещо като Тони Хоук със spinfusors! Ще има разнообразни състезания, отборни игри тип арена и всевъзможни други продукти на болните мозъци в гейм студиото. Засега точните цифри на възможните участници в тези режими не са известни, но се знае, че по енджина е ра-

ботено специално, за да се подобри поддръжката на повече играчи, без това да осакатява визуално играта или да предизвиква лаг.

Феновете на оригиналната игра, със задоволство ще установят, че концептуално геймплеят на новото заглавие е същия. Но подобрения се наблюдават във всеки аспект. Фракциите вече ще включват и части от империята, а не само войнствените племена от външните сфери. От компанията твърдят, че сериозен труд се полага по отношение разработката на оръжията и че там щели да се забележат чувствителни промени. Тъй като събитията се развиват векове преди старият Tribes, част от новите пушкала са ранни версии на познатите ни вече, като е наблегнато на функционалността за сметка на удобството. Същото важи за мековете и превозните средства.

Играта ще включва и нови оръжия като „rocket pod", както и свръхмощен енергиен снайпер, който ще може да черпи енергия от резервите на костюма за по-големи щети. Единственият проблем е, че ще оставя ясно видим лъч (подобно на рейлгъна от Quake III), а изчерпаните запаси на бронята няма да позволят на играча да отлети с джетпака. По този начин създателите явно се стремят да ограничат висенето „на пусия", което е налице винаги, когато има замесен снайпер.

Отново е включена системата на така наречените „packs" , които дават на играча съответно снаряжение, активни и пасивни бонуси. Може да се избира от три вида брони - лека, средна и тежка, всяка от които предлага различна скорост на придвижване, и ще може да носи определени packs. Нищо ново тук. Въпросните packs ще се носят на кръста и ще бъдат видими, както за съотборниците, така и за противника.

Нагледен пример е така нареченият „energy pack". Той ще представлява миниатюрна електроцентрала, която ще увеличава скоростта, с която се презарежда енергийният запас на костюма. По този начин енергийните оръжия ще стават по-ефикасни, а джетпакът ще има повече мощност, така ще да можете да летите по-високо от нормалното. Допълнителната енергия ще ви позволява аварийно да заредите джетпака и да получите допълнително ускорение в посоката, в който гледате. Приложенията на тази опция са много - от рязка смяна на посоката при ски-плъзгане до светкавично отбягване на атаки във въздуха. Ще можете да го използвате и за да прелитате над високи хълмове без да се налага да правите rocket jump. Друга интересна екстра е repair pack. Той ще съдържа рояк от нанороботи , които бавно ще възстановяват загубеното здраве и броня на играча. Въпреки, че ще е полезен да възстанови щетите от изненадваща атака, той няма да ви прави безсмъртни. Интересното е, че с него ще можете да лекувате и съотборниците си в определен радиус, като е достатъчно само да се приближите до съответната цел за определено време, след това можете да се преместите, а процесът ще се довърши сам. Идейно.

Повече подробности около проекта засега не са известни, все пак предстои още около година за разработка. Ако вярваме на западните колеги, докопали се до геймплей филмчета от играта и предвид качествата на предишните продукти на Irrational Games, можем да вложим значителна доза надежда, че Tribes: Vengeance ще е изключително качествен продукт. Нека се помолим до идването му в България да навлезе истински бърз интернет, така че да можем най-накрая и ние да се насладим на огромния онлайн мултиплейърен фън.

worlshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: ARXEL TRIBE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: MINDSCAPE ЖАНР: ЕКШЪН САЙТ: HANNIBAL.ARXELTRIBE.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: СРЕДНИ

# Hannibal

**Автор: Penthesilea**

*Каквооо!?! Не сте гледали „Мълчанието на агнетата"?!? Марш до видеотеката и нито ред повече, преди да сте се образовали! И побързате, преди да съм ви пратила и за книгата, защото не съм в настроение да правя преразкази с елементи на разсъждение. Не четете също и ако сте вегетарианци! И женоразци също!*

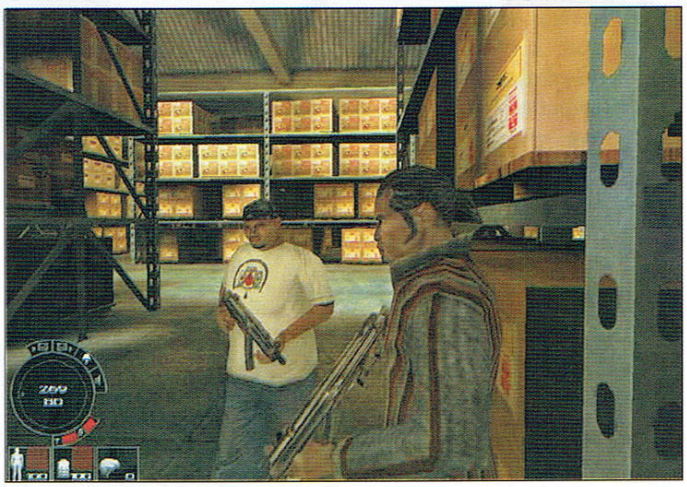
В този шутър от първо лице вие сте мацката. Историята хронологично започва някъде към края на филма, когато Ханибал приготвя вечерята, а тя се мъчи да дойде в съзнание от упойката, нужна за лечението ѝ, назначено и изпълнено от самия д-р Лектър, след като го е спасила от кръвожадните диви глигани в имението на Сардиниан.

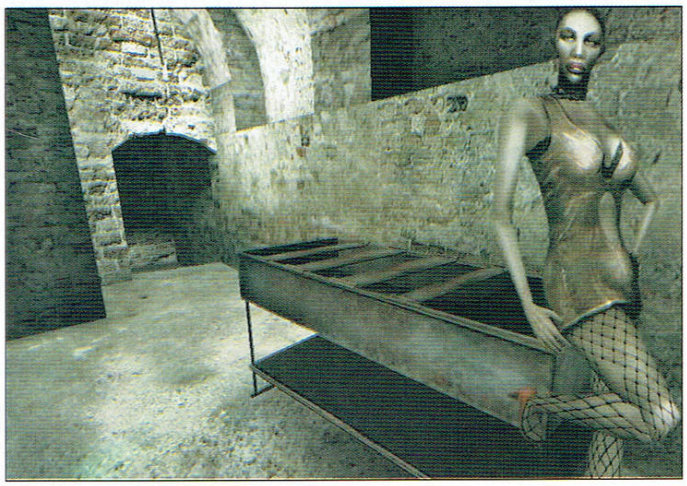
Посредством шест игруеми проблясъци (нива) Кларис ще се върне към миналото си, за да разбере дали, както Ханибал твърди, животът ѝ е подобен на неговия. Според доктора, всичко е въпрос на гледна точка – и двамата се стараят да отървават обществото от субекти опасни, както за него, така и за тях самите. И двамата се опитват да заситят глада си – тя за професионална кариера и справедливост, той... ами той е канибал все пак. Влюбен в Кларис човекоядец. Чудя се обаче, доколко неговите разбирания за любов се покриват с нашите.

Както и да е. Главният лош в играта е богаташът Мейсън Вергер, който упорито преследва Ханибал, защото последният го е по-обезобразил малко. Подкупвайки всеки, който намери за полезно да бъде подкупен, той се опитва да се докопа до нашия човек. Други противници ще бъдат кошмарите от детството на Кларис, извадени на бял свят под влияние на Ханибал, срещу когото в края на краищата също ще ѝ се наложи да се изправи. Поне така пише в информацията за играта. Така че, ако трябва да се върнем на темата за любовта, се чудя - дали пък за него да обичаш в един момент от рилейшъншипа не се превръща в „да изядеш!"?

Действието и екшънът ще ви преведат от Щатите, през Италия, та чак до Балтимор. Ще се върнете и в някои места от детството на Кларис, в това число ще погостувате и на самия Вергер.

Приключения, както се очертава – колкото щеш. И независимо от факта, че сте жена, ще имате нужда от малко подкрепа, за да се справите. Началниците ви няма да ви оставят на произвола на съдбата. Ще можете да общувате с тях посредством специална комуникационна система, поместена в инвентара ви. Те ще ви помагат предимно със съвети (естествено – нали са мъже все пак), информация от други разследвания, свързани по някакъв начин с историята, ще можете да викате и подкрепление. Местните власти, както и някои самостоятелни персонажи, свързани с историята, също ще ударят едно рамо, т.е. ще има под-куестове, свързани с Лектър, но все пак отнесени към общата история. Ще можете да викате следователски екип – да прави кръвни тестове, да снема отпечатъци, документи, самоличност, снимки и т.н. в употреба ще влязат и разни машинарийки и глезотийки, които все още са в процес на разработка.



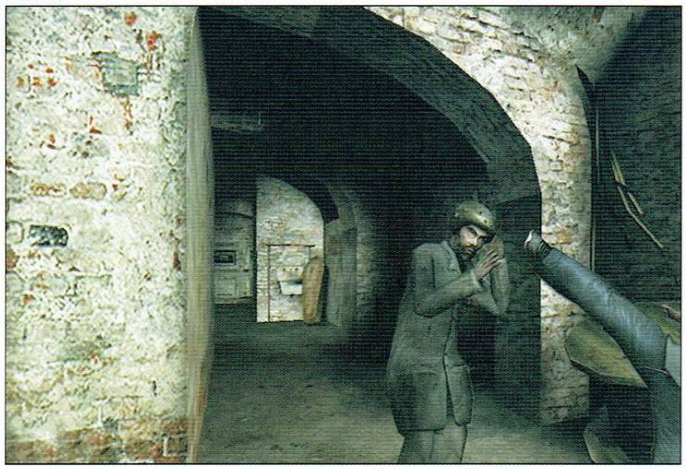


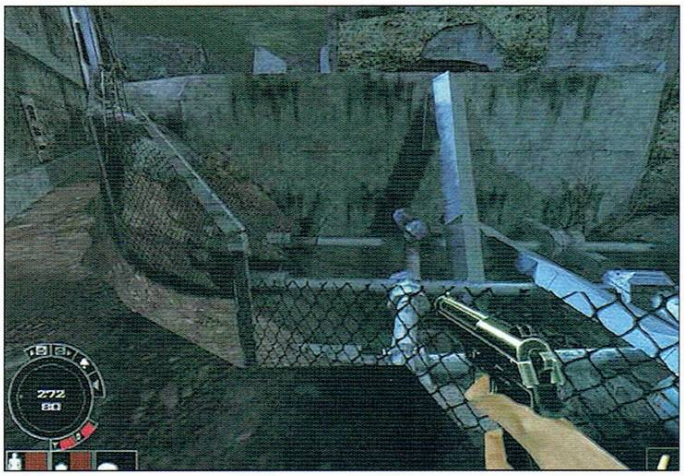
И да си дойдем на думата най-накрая. Слава богу, освен с ограничени от мъжкия си шовинизъм чиновници, ще разполагате и с оръжия, така че шансовете ви значително нарастват. Повечето от нивата - а те са общо 6 на брой - ще започвате по гола значка, електрошок, фенерче, и любимия си 38-мм специален. В процеса на игра ще се сдобивате и с по-мощни и големи оръжия, минавайки през снайпер и стигайки до картечница. Все пак гледайте да използвате арсенала си СЛЕД като сте изкопчили от жертвата нужната ви информация. Освен това ако стреляте по когото ви падне, ще си развалите репутацията на ФБР-ка. Така че, знайте, играта ще се влияе силно от действията и избора ви. Освен всичко, вие сте психолог, а не

на последно място и жена, обичана от Лектър. Ще ви се наложи да се преборите с него – както като жена, така и като психолог – за да срещнете собствения си душевен мир. В играта това е реализирано, като събирате подробности около миналото на лудия доктор - подкуестовете са винаги свързани с неговия личен живот и психологическо минало. Ще изучавате света му посредством различни негови принадлежности, които откривате по време на разследванията си. Ще следвате проблясъците, за да откриете какво се е случило с д-р Чилтън и Will Graham и научите защо и как съзнанието на Лектър е претърпяла фрапиращата метаморфоза от гениалност към лудост. Освен това ще навлезете в разследвания и на други случаи, може би дори ще поставите собствените си морални ценности под въпрос...

Сами разбирате – това няма да е обикновен екшън от първо лице. Той ще ви провокира, ще се стовари върху сивите ви клетки, принуждавайки ги да мислят, да разсъждават, да си задават въпроси – „Как бих постъпил аз на нейно място?". Ще ви натрапи атмосфера и философия.

Но да оставим това, за времето, когато ще имаме реалната





възможност да проверим така ли е наистина и да кажем няколко думи за техническата част.

LithTech Jupiter се казва енджинът, с който е реализирано заглавието. Оставям без коментар факта, че – изключвайки NOLF – не се сещам за действително голямо заглавие, реализирано с LithTech. Надявам се Hanibal да е второто изключение, което ще потвърди правилото. Обещават ни, че играта ще поддържа голяма гама от иновативни възможности, разработени специално за целта и други, които сме виждали вече (партикъл системата в MISTMARE). Целта е да се въздейства на сетивата на играча, да бъде накаран да се вживее в ставащото на екрана посредством показателя за тревога на героинята. Той се влияе от различни фактори, сред тях - степен на нараняване (човек все пак се разстройва, когато кърви обилно) и общуване с висшестоящите колеги (едва ли настроението ви е блестящо, когато шефът току-що ви е казал, че сте най-вироглавият му подчинен и съжалява, задето ви е взел на работа). Промените в настроението на героинята ще се отразяват на начина, по който възприема света около себе си - и то така, че и ние да го забележим. Музиката ще става плашеща, възприятията за разстояние на Кларис ще се изменят, ще има виене на свят, лицата на NPC-тата ще изглеждат изведнъж агресивни, недружелюбни - всичко това вие ще бъде достатъчно осезаемо, за да вкара и най-голямото дърво сред вас в лепкавата паст на параноята. Може би тази игра ще ви помогне да преживеете нещо вътре в самите себе си, да се преборите със собствената си параноя и мрачни демони. Кой знае.

Интересна е системата наречена „gun draw". Става въпрос за нещо като образци за реакции на NPC-тата. Те са най-разнообразни, например ако си размахате пищова пред някой персонаж, неговата реакция ще влиза в графата „непредвидима". Тъй като тези модели са много, можем да се надяваме на известна доза психологически реализъм.

Другото, което трябва да се каже, се отнася за системата за раняване. Тя от своя страна е тясно свързана с тази за лекуване, която пък е във връзка с показателя за безпокойство, за който вече стана дума. Освен това ще имате различни лекарства за различните рани. Понякога раните ще получават усложнения, други ще заздравяват постепенно, така че, правете си сметката.

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Може би се чудите защо играта е екшън от първо лице. Както книгата, така и филмът наблягат на това, че Кларис е жена на действието и отличен стрелец. Въпреки това разработчиците тръбят, че играта не е копие нито на филма, нито на романа, че са я правили с огромно желание и амбиция да създадат нещо като психотрилър, не просто „стрелялка". Пожелаваме им да успеят в това богоугодно дело! Пък кой знае, току-виж се оказала Играта - дълбока, но не мудна, въвличаща в атмосферата си, ангажираща мисълта, изискваща и даваща в замяна нещо уникално – нещо сътворено, а не излязло от конвейера.

workshop.headoff.com

# Prince of Persia: The Sands of Time

**Автор: Un-DeaD**

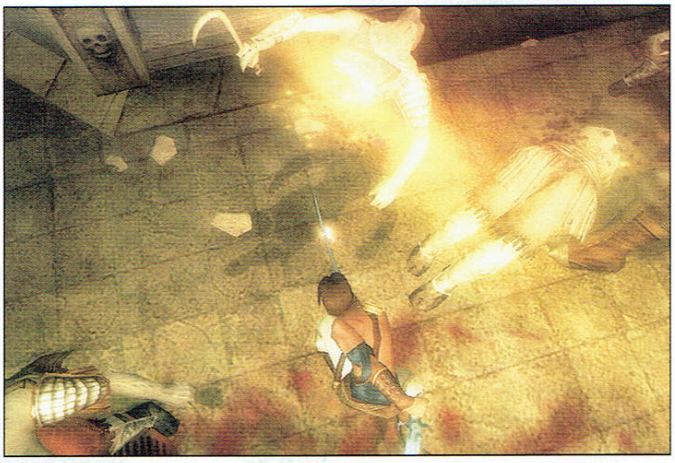
***Еволюция.***

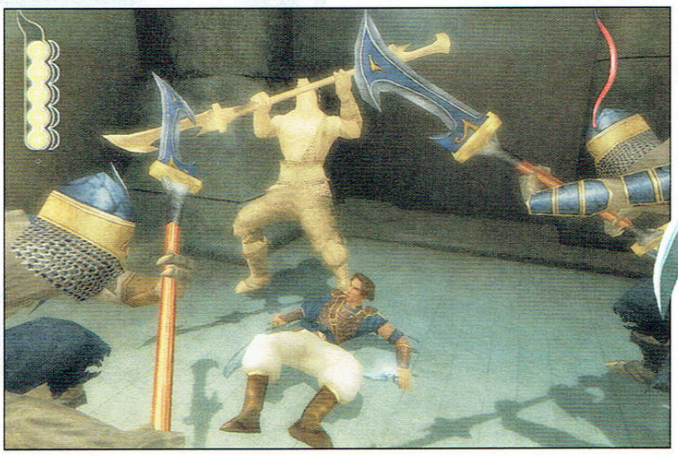
Това е думата, с която бих заменил всичко, което ще прочетете на следващите страници. Просто защото тя абсолютно пълно описва новия Принц на Персия и това, което той прави за жанра на търд търсън екшъните. А, според мен, и за гейм-индустрията изобщо. Стига и на останалите разработчици да им хрумне, че по-честичко могат да подхождат към работата си по начина, по който са подходили Ubi Soft – с висок бюджет, много желание и нечовешки професионализъм. Защото те са създали игра, която се плъзва опасно близо до самото съвършенство. Според личната ми класация за годината, това е Играта. Защо ли? Ами ще се постарая да ви обясня, така или иначе, май само с една дума няма да се мине...

Реално погледнато, Sands of Time е абсолютно копие на първия Prince of Persia, колкото и странно да ви звучи това. Но е факт. Имам предвид, че идеята и цялостната концепция въобще не са променени. Затова и думата, която използвам е еволюция – просто пичовете от Ubi Soft са направили отново Prince of Persia, но използвайки всичко, което съвременните технологии могат да им предложат. Въпреки това, за да се насладите на новия Принц не ви е необходим никакъв предишен опит с някоя от игрите от серията. Контрастирайки с предишните заглавия, излезли с логото на Ubi Soft Montreal (припомням - Splinter Cell и Rainbow Six 3), играта далеч не е толкова трудна, въпреки невероятните прояви на умения и смелост, които героят ви рутинно ще извършва, докато напредвате в историята. Като споменах историята, мисля, че е редно да започна именно от нея да разглеждам отделните части, изграждащи бижуто, наречено Prince of Persia: The Sands of Time.

| Рейтинг | 9.5 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

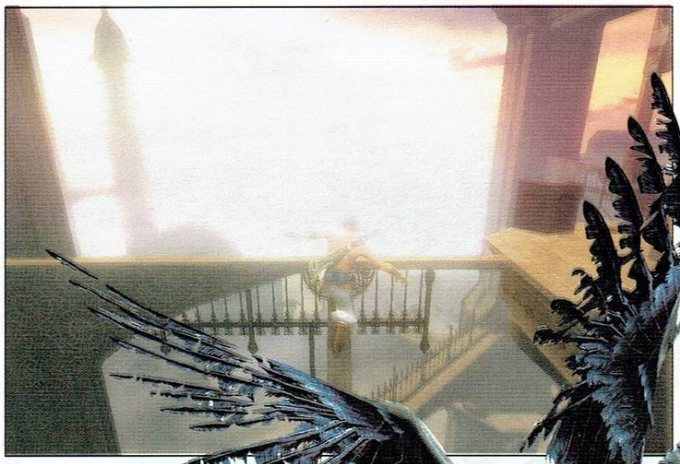
**Производител:** Ubi Soft Montreal
**Разпространител:** Ubi Soft
**Жанр:** jump'n'run/action/adventure
**Сайт:** http://www.prince-of-persia.com
**PC:** PIII 800Mhz, 256MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Много голяма
**Време за усвояване:** 20 минути
**Масовост:** Висока
**Прилича на:** Prince of Persia





Действието в играта, се развива в мистична част от Средния Изток, изглеждаща сякаш е извадена от приказките на Шехеразада. Наистина, цялостното усещане от играта е все едно сте в приказка. Героят ви е млад принц, притежаващ забележителни атлетични и акробатични умения. В началото нашият човек открадва Кинжала на Времето от съкровищницата на завладян от баща му дворец [което е доста глупаво решение, всъщност; аз лично бих обрал харема – бел. Snake]. Големият и неприятен сюжетен обрат идва в момента, когато клишираното злият везир убеждава принца да използва Кинжала за отключване на друго съкровище – голям пясъчен часовник, открит в същата съкровищница. В този момент нещата се скапват генерално – часовникът е разбит, пясъците му обвиват кралството и превръщат всички в нещо, което поради липса на по-точно описание, можем да наречем „пясъчни зомбита". Единствените оцелели са Принцът, везирът-предател и принцесата Farah. Оттук започва и вашето активно участие в играта. Особено много кефи идеята, че всъщност всичко, случващо се на екран, е разказът на самия Принц за най-голямото приключение на живота му, така че – примерно – когато тръгнете да се сейввате пичът ще ви попита учтиво дали искате следващия път да продължи историята си от това място. А когато се случи да погинете злостно, ще чуете принцът да ви казва леко изнервено „Не, не. Не се случи така!".

Интересен похват, който допринася невероятно много за поддържането на цялостната уникално-приказна атмосфера. Колкото до финала на играта... хех, за финала ще ви кажа само, че е просто брутален. Стува си да се спомене и наличието на няколко прекрасни и

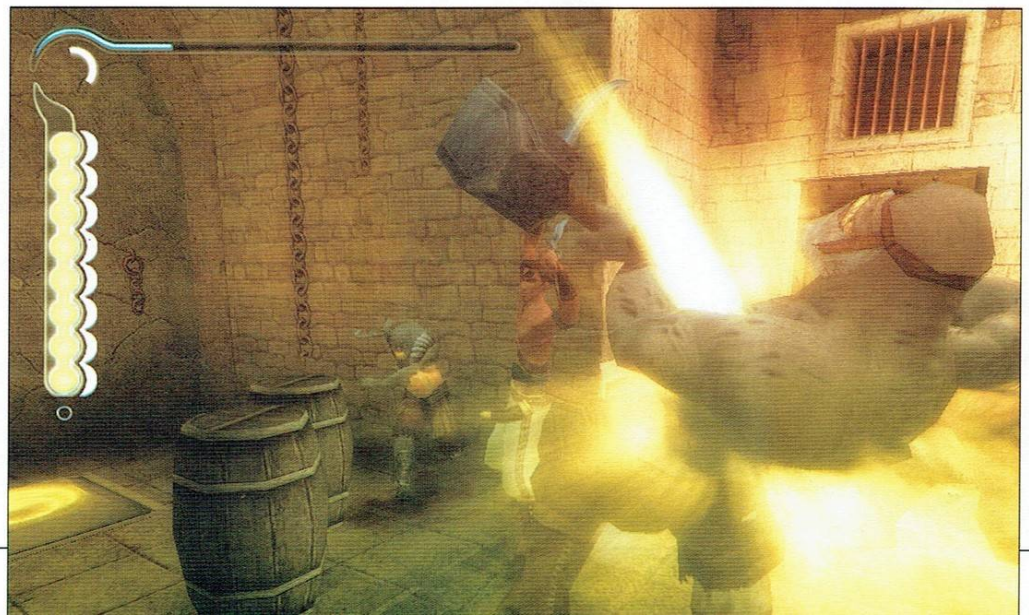


размазващи в кинематографично отношение анимации, които *не са правени* с енджина на играта, в пълен разрез с досадната съвременна традиция. Кинематографичност, която се прелива елегантно и в кът сцените *правени* с енджина на играта и караща дори култовия Max Payne да отстъпи крачка назад в класацията за най-филмова игра на годината (че и по принцип).

Но нека не се отклоняваме. Новата придобивка на принца – Кинжалът на Времето, има и други приложения, освен причиняването на мащабни бедствия. Всъщност, той прави принца почти безсмъртен и реално е единственият начин да прочистите замъка от зомбираната паплач, която щъка из него. Как ли? Ами в случаите, когато не прецените добре акробатиките и се разбиете на паважа няколко десетки/стотици метра под вас или пък ви съсече някое от зомбитата, можете да използвате кинжала, за да върнете времето назад, до момент, в който нещата могат да се развият по-благоприятно за вас. Всяко едно връщане на времето назад ви коства по един от пясъчните резервоари, които принципно се пълнят като убивате враговете си. Броят им в началото на играта са четири и постепенно ще нараства, защото в хода на екшъна ще намирате едни малки пясъчни „облаци" и на всеки осем събрани ще получавате по един нов резервоар. Кинжалът можете да използвате и за забавяне на времето, докато участвате в битка, което не един или два пъти може да се окаже животоспасяващо [или животоотнемащо, ако погледнем ситуацията от гледната точка на нещастните лошковци, чието мнение винаги бива грубо пренебрегнато от самовлюбените главни герои – бел. Snake].

Въпреки леко стряскащите с големината си нива, Prince of Persia е абсолютно линейна. Вратите зад вас ще се затварят, отрязвайки ви възможността да се върнете назад, а пътят, по който ще трябва да се придвижите напред винаги ще е само един. Момент, преди да кажете каквото и да е – това в никакъв случай не е недостатък, философията – концепцията на тази игра – е такава – да възкреси атмосферата и геймплея на славния си предтеча, адаптирайки го към високите технологии на съвремието. Изхождайки от това, спокойно може да разделим частта от играта, свързана с придвижването напред от една локация към друга, на два основни елемента – *наблюдение* и *точно синхронизиране на действията ви във времето*. Всеки път, когато влезете на ново място, камерата набързо ще обхожда цялата околност, показвайки какво трябва да направите и евентуалните пречки, които биха ви възпрепятствали. Скоро ще разберете, че това е една доста добре действаща система за подсказване. В допълнение, всеки път, когато стигнете до място за сейв и навлезете в пясъчния облак, ще имате видение за нещата, които са следващите ви цели и приблизителният път и последователност, в която да ги извършите. Затова, ако зациклите някъде и не ви идва идея как да продължите (при все, че такива моменти определено са рядкост), спокойно можете да се върнете до най-близкия сейв-пойнт и да кликнете върху бутона „Replay vision". След като сте разбрали, къде трябва да отидете и кои бутони и ръчки да натиснете (а те са направени достатъчно набиващи се на очи), просто трябва да стигнете до там тичайки по стени, избягвайки капани и прочее забавни нещица.

Докато сме още на темата за придвижването, е редно да спомена, че Принца директно получава световната титла за най-търгав и подвижен персонаж от игра към настоящия момент. Наборът от движения, с които разполага е смайващ и всичките са впечатляващи. С лекота, която би накарала Спайдърмен да си подаде оставката, той се гъбарка със закона за гравитацията, подскачайки от стена на стена, тичайки хоризонтално по вертикални повърхности в типичен Matrix-style, балансирайки на тесни ръбчета, отскачайки от колона на колона, прехвърляйки се от висящи въжета на стърчащи от стените пилони и какво ли още не [смятай Farah какво я чака в леглото – бел. Snake]. Усвояването на движенията му е просто и интуитивно, още повече, че е невъзможно да паднете откъдето и да било случайно – ако неволно объркате посоката и гравитацията ви повлече надолу, принцът автоматично се залавя за ръба, въжето или каквото и да е там и остава да виси до момента, в който си поемете дъх и решите пак да пробвате. Дори клавишите, с които можете да се пуснете или да се изтеглите обратно нагоре са различни, така че шансовете случайно да се пребиете са още по-минимални. Това може би прави играта още по-лесна, но пък и значително увеличава вероятността да се придвижвате напред, вместо нонстоп да падате в някакви дупки. Друго, което си заслужава да бъде отбелязано е начинът, по който са анимирани всички движения на героя ви и грациозността, с която той ги комбинира, преминавайки от едно действие в друго. Въпреки свръх-човешките му умения, принцът изглежда изключително жив и реалистичен, което прави цялостното усещане от управлението му още по-приятно. Като заговорихме за управление, ще спомена, че стандартните контроли за PC-версията на играта са клавиатура и мишка, а клавишите

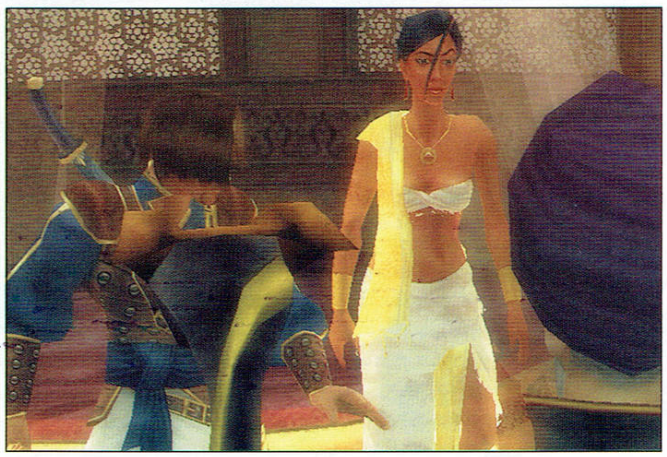


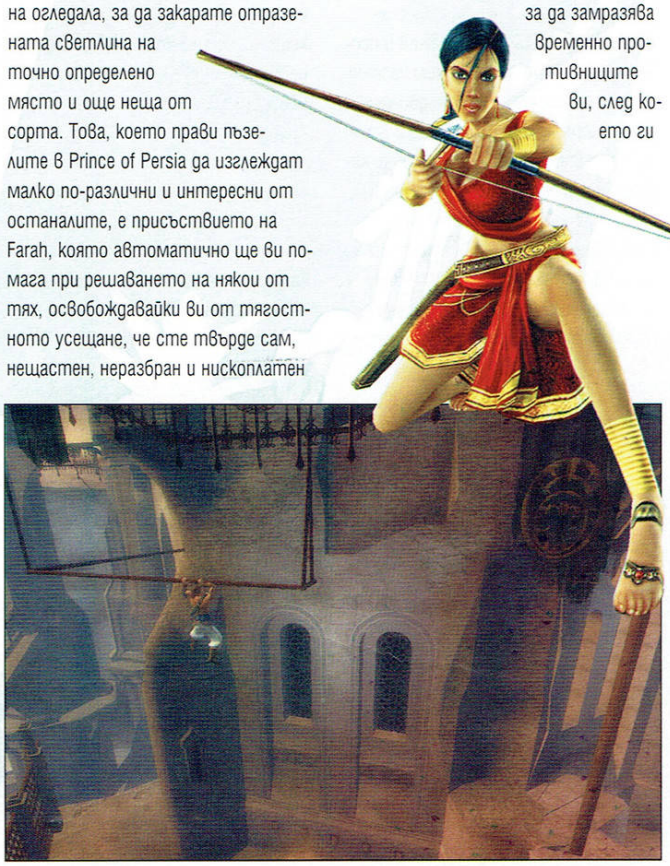
worldshop.headoff.com

са почти същите, използвани във всеки средностатистически фърст-пърсън шутър. Интуитивни за научаване, те никога няма да бъдат пречка за напредването ви в играта. Същото може да се каже и за камерата, която е почти перфектна и общо взето винаги ще ви показва нещата от най-удобната за вас гледна точка. Можете да я приближавате и отдалечавате, а има и клавиш, с който можете да разглеждате заобикалящият ви интериор/екстериор от фърст-пърсън изглед, както и такъв за панорамен изглед на околността. И двата са доста полезни. Единствената ми забележка е, че понякога, докато водите битка и сте застанали в позиция за блокиране, обградени от зомбита, може за кратко да загубите представа къде точно се намирате, но това се случва изключително рядко.

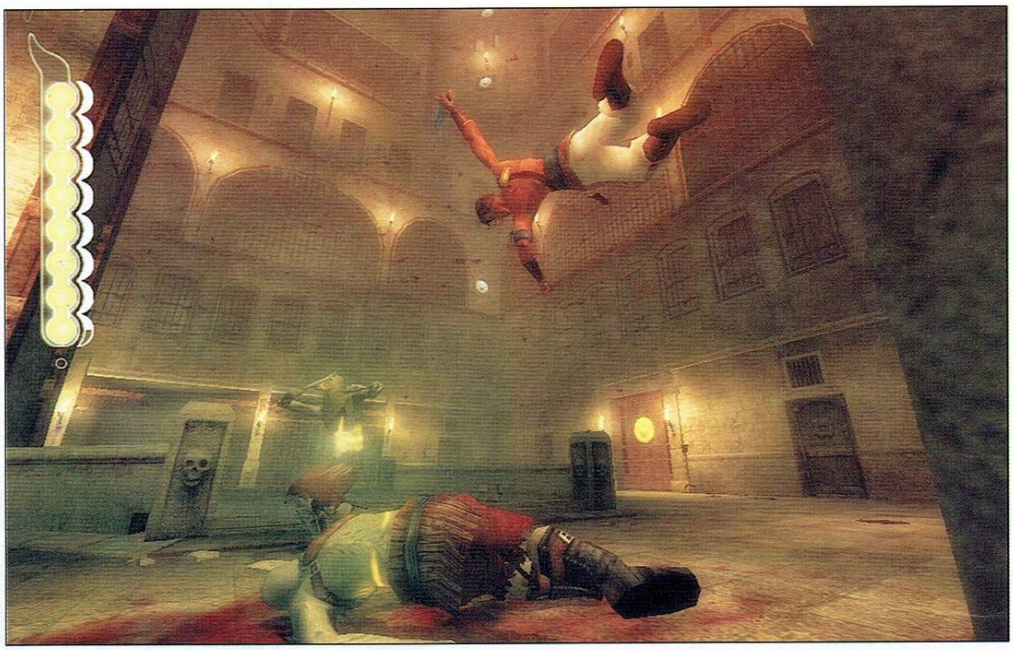
Освен навигацията и придвижването напред в играта, които вече разгледах, другите две неща, с които ще сте заети докато играете Prince of Persia са битките и решаването на пъзели. Пъзелите са типични за жанра на трърд-пърсън адвенчърите – ще местите кутии върху бутони, които трябва да останат натиснати, ще разучавате как действат мистериозни машини, които трябва да накарате да заработят, ще дърпате ръчки и лостове, ще се забавлявате с подреждането на огледала, за да закарате отразената светлина на точно определено място и още неща от сорта. Това, което прави пъзелите в Prince of Persia да изглеждат малко по-различни и интересни от останалите, е присъствието на Farah, която автоматично ще ви помага при решаването на някои от тях, освобождавайки ви от тягостното усещане, че сте твърде сам, нещастен, неразбран и нископлатен (хм, само не си въобразявайте, че по отношение на заплащането под каквато и да е била тривиална или бартерно-натурална форма Farah ще ви ощастливи; и да го е имало тоя момент, той е останал някъде в отрязаните сцени) в този мъртъв свят, завладян от пясъците на времето. По-слабичка от принца и далеч не толкова пъргава, Farah ще може да се промъква през цепнатини и пролуки в стените, достигайки места, недостъпни за нашето момче. По този начин двамата често ще намират начин да отварят път напред един на друг. Farah ще ви помага и при анихилирането на враговете – лъкът ѝ честичко ще ви е от полза, само гледайте да не стоите пред нея, защото като нищо ще отнесете стрела в гърба. Не, че принцът не поема основната част от гърча в битките, но е полезна все пак.

Както всичко друго в играта, така и битките изглеждат изключително добре и което е сигурно – няма начин да ви писнат. Първо, защото с тях не е прекалено – играта все пак акцентира върху решаването на пъзелите и акробатичните изпълнения; и второ – реализирани са по вманиачаващо култов начин. Основната част от работата се пада на сечението и мушкането с меча, който може да бъде ъпгрейдван няколко пъти в процеса на игра, но кинжалът също ще влиза в употреба – главно за да замразява временно противниците ви, след което ги довършвате с един адски ефектен финален удар. Комботата са няколко. Част от тях не действат на всички противници, така, че ще трябва да съобразите кога какво да ползвате като тактика. Разполагате и с възможност за блок. Система за автоматично насочване към враговете няма, но пък в момента в който се обърнете към някой от заобиколилите ви глупаци и натиснете бутона за удар, принцът автоматично ще се опита да го удари, стига зомбито да не е решило точно сега да блокира. Това се явява доста полезно и в битките с няколко противника едновременно, където можете да се развъртите като същинска фурия, раздавайки светкавични удари наляво-надясно. Кютекът е визуализиран толкова перфектно, че чак ми е неудобно да се изразявам жаргонно за него. Той е като танц. Вдъхновен от визуалната стилистика на модерните алтернативно-матрично-хонгконгски-манга екшън филми. Забавянето на времето в тая игра издухва всичко друго подобно, освен bullet time-а в Max Payne. Като го добавим към останалия просто брутален екшън нещата директно влизат в коловозите на любимия ни тип екшън кино. Противниците ви обаче няма да са предизвикателство. Това е единственият ми по-сериозен упрек към играта, защото честно казано битките не са сред най-трудните. Все пак да не забравяме, че основният акцент на играта така или иначе не е върху битките. Логично погледнато зомбитата и не би трябвало да разполагат с кой знае колко мозъчен багаж, нито да са сред най-пъргавите, но да – и сам разбирам, че това звучи поскоро като новене на вода от десет кладенеца, с цел да оправдая играта, затова спирам. Все пак държа да наблегна на факта, че това не опропастява играта ни най-малко, защото огромните възможности да създадете своя хореография на боя е тотално завладяваща. Ако въпреки всичко ви понатупат, в близост винаги има по някое фонтанче, откъдето да пийнете половин „бар" животец [ей този деградирал трезвен подход така и не го схванах; още помня с умиление как принца в 2D игричките си възстановяваше живота, надигайки дамаджаните – бел. Snake]. Гадовете ще се риспоунват наоколо докато играта реши, че сте очистили достатъчно, за да можете вече да сейвнете. Свеж полъх в битките подухва към края на играта, когато подло ви отмъкват и меча и кинжала, но пък вие им го набивате още по-подло като успявате да се докопате до меч, който убива всички зомбита с един





удар. Факт, който моментално променя начина за водене на бой. Удоволствието да се развъртите с този меч и буквално да се гаврите с левациите в каскада от акробатични движения и удари е несравнимо и просто трябва да се изпита! Адреналинът скача и единственото, което искате е още и още врагове. Тъй като не разполагате с кинжала обаче, не можете да връщате времето. Но пичовете от Ubi са си свършили работата добре, компенсирайки с по-чести сейв-пойнтове, защото вече нямате възможности за грешка – или правите акробатичните си чудеса от първия път или лоудвате и пробвате пак. За щастие това е така само в последните 10% от играта.



Нещо важно за отбелязване, което пропуснах да спомена, е, че на места из нивата ще откривате скрити зад пукнатини в стените тунели, водещи до магична градина с фонтан, отпиването от който ще увеличи общото ви количество кръв.

Капаните и препятствията, които ще се налага да преодолявате в джъмп&рън частта са разнообразни и неведнъж ще ви оставят с чувство на възхищение към дизайнерите, след поредното особено оригинално предизвикателство ще се изпълвате с чувство на възхищение към дизайнерите. В списъка влизат всякакви ями с шипове, изскачащи от стените остриета, люлеещи се греди с пирони и какво ли още не.

По отношение на визията Принца смазва с графика, при това - на разумна цена. Единственото неудобство е за притежателите на MX видеокарти, на които Sands of Time просто няма да тръгне. Хората са си го казали – „DirectX 8.1 compatible video card". Ако обаче подкарате Prince of Persia тя ще ви дари с пиршество за очите. И тук не става дума само за динамично осветление и прочее глезотийки, а за анимиране и детайлен интериор. Абе трябва да го видите тоя пич как ходи странично по стените, просто бе. Знаете ли, няма да чакам края, ще го кажа сега – Prince of Persia е най-добрият джъм&рън, който съм играл. Вероятно най-добрият, който и вие сте играли. Левъл дизайнът е феноменален. Такова невероятно разточителство на прекрасно организирано като архитектура пространство, такъв размах и такава атмосфера на автентичност не съм срещал в друго заглавие от жанра и само в още две-три в останалите жанрове. Няма да видите две еднакви нива, а и пътищата за преодоляване на всяко са различни, въпреки че – на пръв поглед – всеки път ще правите едно и също – тичане и скачане. Няма и миг скука. Ех... не стигат думите – трябва да я видите тая игра!

Ако трябва да описвам подробно звука ще се удавя в собствената си пяна. Ще си позволя една съвсем незначителна забележка – не е честно да композират такъв саундтрак, вплел по гениален начин мотиви от Средния изток, съвременни електронни забежки и тежки китарни рифове, и да ни дават възможност да го слушаме само по време на битка. Точно така – на музиката ще се радвате само докато газите зомбитата и заради това ще го правите с още по-голям кеф и хъс. Финалното парче, вървящо докато гледате кредитите, просто няма равно! Озвучаването на героите и на действията ви – тичане, битки и пр. е на перфектно ниво. И определено ще се забавлявате, докато слушате как принцът размишлява на глас за взаимоотношенията си с Farah.

Какво да ви кажа в заключение. Сещам се за нещо - Prince of Persia: The Sands of Time върна вярата ми, че все още има хора, които не са забравили за основното предназначение на една игра. Да забавлява. На крилата на тази мисъл някои люде могат да полетят и да създадат шедьовър. Принцът е точно такъв пример. Една старичка и сравнително проста идея, доказала качествата си като извор на забавление еволюира в нещо, отговарящо на съвременните критерии за виртуални забавления. И го прави със замах, помитащ всяка конкуренция и всяко съмнение в качествата ѝ!

workshop.headoff.com

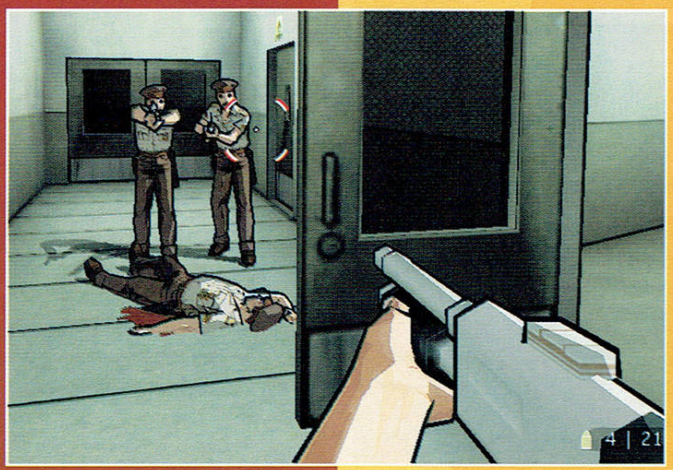
# XIII

***Отговор от страна на автора на въпроса „Защо 5 страници за тая тъпа игра бе, пич?“:***
***- Абе, мани бе – отвори ми се приказка нещо. Не можах да се спра... Freeman бе, кво да го прайш...***

**Автор: Freeman**

*Хайде, хайде, по-бързо, снимките започват всеки момент. Чакай да го огледам... Добра работа. Браво! Не, няма нужда да му скубеш вежди, остави ги както са - дебели. И какво като му придават глуповат вид, не е професор, а убиец. В никакъв случай не смекчавай квадратната му челюст, за бога! Подчертай я още! Не е време за експерименти момиче, придържай се към клишето, не се отклонявай от стандарта. Той затова е стандарт - защото се е наложил, а как се е наложил - като е продавал на милионите лишени от въображение консуматорчета, чиито мозъчета ще прегреят, ако ги облъчиш с твърде силна доза новаторство. Стандартът ти плаща заплатата, запомни това. Така, точно така - чудесно. Не забравяй - едното му слепоочие да е побеляло - дискретен намек за ужасно преживяване в миналото. Нашият човек е ветеран, оцелял след десетки тежки мисии. Точно така, браво! Доволен съм!*

*Внимание всички! Пригответе камерата, по мой сигнал започваме снимките. Разчистете снимачната площадка. Памела готова ли е? Не забравяйте широкоъгълния обектив, искам бюста й побран в кадър. Какво? Как така не подписала договора? Не й харесала ролята? Писнало й да играе спасителка на плажа? Ха! Крава! Самозабравила се целулитна топка! Единствената роля, за която наистина я бива и й подхожда - като изключим онова любителско филмче с Тони Лий, разбира се - а на нея й писнало, моля ви се. Да върви по дяволите. Какво сте ми приготвили на нейно място? Я излез напред, миличка, завърти се, така, така... деколтето го смъкни още малко надолу. Чудесна си. Чудесна! Ще я издухаш оная късокрака фръцла, помни ми думите. Тепърва има да ти гълта силиконовия прах. Я да видя една усмивка сега. Кое ти било тъпо? Е, голяма работа, че то всяка велика актриса са я убивали поне веднъж в кариерата й, обикновено - още в първия й филм. Усмихни се, мила, предстоят ти първите 30 филмови секунди по пътя към славата. Имам големи планове за теб. Ще ги обсъдим след вечеря, сега обаче - на работа. Хайде, хайде по-живо, хей, вие там, размърдайте се...*



| Рейтинг | 7.0 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Ubi Soft
**Разпространител:** Ubi Soft
**Жанр:** Action
**Сайт:** www.xiii-thegame.com
**PC:** 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 4
**Сложност:** Малка ниска
**Ценност за жанра:** Ниска
**Време за усвояване:** 10 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Postal 2

Най-сетне гласът на режисьора заглъхва по посока на снимачната площадка. Господи, каква лудница! Как се оставих да бъда въвлечен във всичко това? Лесно, честно казано: „Ще бъдеш главен герой в интерактивен комикс-игра, но ти можеш да гледаш на него като на филм“, казаха, а на мен толкова ми и трябваше. Аз съм просто една рисунка, уважаеми, разположена най-ниско в йерархията, не съм дори анимиран гиф. Знаеш ли каква е мечтата на всяка рисунка? Да може да се движи. Да разчупи замръзналия кадър на статичната си вселена, да се почувства... жива. Има само един начин да стане - като оживее в някоя измислена от човеците история. Но това е като изстрел на сляпо, като да се подпишеш върху бял лист. Защото съществуват неписани закони, които движат нещата в тази вселена и според тях - за да стане далаверата - след приключването на филма рисунката престава да съществува. Според тях, също така, тя не трябва да знае и за какво я наемат. Никой вече не помни как точно хората са загубили способността си да рисуват, но за сметка на това са овладели други трикове и когато им потрябва даден персонаж, се заравят в каталозите на рисунките в търсене на подходящата. Открият ли я, свързват се с някоя от независимите анимации за посредник и в крайна сметка почти винаги успяват да убедят рисунката да подпише договор. След което на нея й престои ново раждане - събужда се като анимация, без да помни миналото си, в неведение какво й предстои да прави и колко дълго ще го прави. Движена е от сценарий, а си мисли, че сама управлява живота си.

Все пак е жива... няма рисунка, която да устои на това изкушение!

Ако има късмет ще е главен герой в дълъг сериал и ще поживее доста, или пък ще вземе участие в смесена продукция между хора и рисунки и тогава шансът да еволюира в независима анимация е голям. Ако ли пък не... живее кратко и неизвестно как и защо изчезва от каталозите. Казват, че след време такива рисунки се прераждали.

Моят начин е друг, нов и аз съм сред първите, на които им се усмихна щастието - ние ще бъдем живи докато траят снимките, след което някои от нас ще се превърнат отново в рисунки, или ще се присъединят към малката клика на независимите анимации - зависи от много неща, но при всички случаи - *ще помним това преживяване!* Тежък е животът на рисунката, особено на двуизмерната - хиляди пъти съм проклинал съдбата, че не съм се родил анимация или поне 3D. Какви ли шансове за еволюция щях да имам тогава? Е, в някой следващ живот. Да се надяваме. Мисля си, дали пък няма да се преродя някой ден в... човек?

Сам разбираш вече - не можех да откажа. А и време за умуване нямаше - човеците са толкова припрени, знаеш. Все за някъде бързат, все срокове гонят. Набутаха ми сценария в ръцете и отсякоха: „Решавай, имаш 24 часа!". Зачетох се. Не беше много зле. Тайна организация от обучени убийци, обслужваща политически интереси - зловещи слуги на системата, спотаени в пролуките на обществото, над всякакъв закон и справедливост. Те нямат имена, нито инициали - само номера. Татуирани на ключиците им римски цифри, споменаването на всяка от които най-често просто бележи поредния изстрел, поредното отхвърлено от силата на куршума тяло, поредната поръчана смърт. Чудите се кой уби Кенеди? Не се чудете, никога няма да разберете. И не ровете в тая история, в дъното й ще дебне някой номер - стаен, чакащ да се приближите твърде близо - вашият печеливш билет за рая. Или ада - според стореното приживе.

Но случва се и хищниците да се самоизяждат. Да се погнат помежду си - в търсене на изкупителна жертва или опит да прикрият следите си. Със субекта умират и тайните му, защото мъртвите не говорят. И когато това се случи, а ти си част от комерсиален сценарий на интерактивен комикс-игра, най-добре е да нямаш татуирано XIII на ключицата. Ще се озовеш зад борда на луксозна яхта, след като току-що си бил прострелян от доскорошните си „колеги", потъвайки в черните води на морето и червената мараня на безсъзнанието. Както казахме - чрез клишетата към регрес. И като си говорим за тях - ти, разбира се, оцеляваш. Прескачаш трапа на фаталността, заложена в гените на цифрата и след като веднъж си я излъгал, я впрягаш да работи за теб. Ставаш... как да го кажа - доста фатален за в(ф)рагове-те си. Оказваш се изхвърлен на някакъв бряг, където скоро ще те намери ослепително маце с изрязан бански и вдъхновяващи балкони - мис Вселена, зарязала модните подиуми в полза на кариерата като спасителка. Какво нещо е съдбата!? След като платинено русото деколте те връща в света на живите, се оказва, че си пипнал амнезия - по тия места това е по-лесно, отколкото да хванеш грип - и тепърва ти предстои да откриеш истината за себе си и окаяното положение, в което се намираш. Оттам насетне историята зацикля в коловозите на канона - тонове екшън, тук-там малко стелт, къде без проблясъците на възвръщащата се памет, БЕЗУМНО КОРАВИ междинни анимации, напомнящи до пръсване с неподражаемата гениалност на комиксовата стилистика и кинематографичност, що годе очаквани обрати, съюзници и врагове.

Общо взето трупката да си припомняш едно по едно бившите си приятелчета, да ги издирваш по всички кътчета на света и да се изправиш срещу тях насища с достатъчно заряд фабулата, за да си затвори рисунка очите за белите петна и плоските участъци в сценария. Безпристрастно погледнато, той не е нещо особено, но е много по-добър от всичко, на което бих посмял да се надявам в мечтите си.

И ето ме сега тук. Последният снимачен ден. При правенето на филм понякога се случва да заснемеш откриващата сцена накрая. Режисьорът ме откъсва от мислите. Не съм го усетил, но той е пред мен - впил поглед в лицето ми, съсредоточен. Когато заговаря гласът му е нисък и плътен - стил „Филип Марлоу" - успяващ да вмъкне тишината между себе си и останалите звуци, за да остане единственото, което обсебва слуха ми...

*И така, ето какво ще снимаме сега, синко. Представи си как,*

workshop.headoff.com

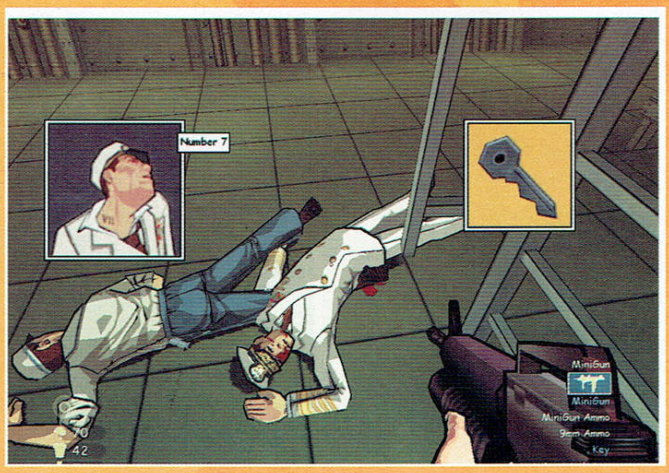
*захвърлен като дрипа от отлива, лежиш на пуст калифорнийски бряг. Тихо утро. Шепот на вълни, далечни дрезгави писъци на чайки, дръзко щурмуващи небесата. Слънце. Все още ненабрало мощ, но палещо. Потънал в черната бездна на физическия шок, не усещаш нищо. Недалеч е паркиран джип на спасителната служба, а сочна блондинка разговаря с тъпкача си по мобилния телефон. Изведнъж те забелязва. Затичва се към теб. Силиконът се друса ли друса, но ти няма как да го видиш, защото си в несвяст. Все пак ти казвам, да знаеш. Успява да те изправи на крака и докато се правиш, че се освестяваш, можеш да му хвърлиш едно око, а и да го пипнеш сигурно. Светът е размазана картина, страдаща от морска болест, но ти някак успяваш да следваш мацето, което кой знае защо те е оставило да креташ след нея, вместо да те подкрепя.*

*Между нас казано, на това място е редно да си напомниш, че ако случайно оживееш, в следващото издание на книжката си „Как да оцелеем с огнестрелна рана и спасителка на плажа" непременно трябва да включиш съвет от рода на „В никакъв случай не я оставяй да ти помага, да ти прави изкуствено дишане или - не дай си боже - да те оперира. Особено ако е Памела Андерсън, чумата да я тръшне надутата гъска, или подобна на нея! Най-много да те удуши, докато ти пуска език, да счупи нокът в ребрата ти, или пък да си забрави ножиците вътре."*

*Докато се тътрузиш подир стегнатия й в червен бански задник, забелязваш хеликоптер и изведнъж се задейства първият ти „проблясък". Това ти идва в повече и ти ефектно припадаш. Питай блондинката как става - те ги могат тия неща. Малко по-късно се събуждаш в бунгалото за първа помощ. Още малко по-късно отвън се чува шум и Русокоска изтичва да види какво става. После - като гротескна кукла на конци - тялото й прелита през стаята, подхванато от невидимата сила на картечни откоси - и на въжетата, с които ще сме я вързали, разбира се - за да се удари в стената и да се срути, оставяйки след себе си кървави следи.*

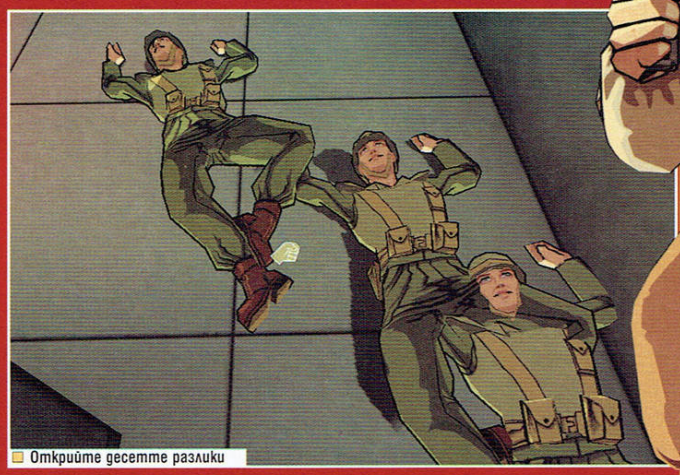
*За пореден път става ясно, че на жена не може да се разчита. Налага се да станеш, опирайки се главно на единия си крак, защото другият е в гроба, да грабнеш първия попаднал ти под ръка нож и да видиш сметката на пращящите от здраве, добре въоръжени гадове, спотайващи се около постройката.*

*И... край, момчето ми. Готово. Удряме точката. Нататък всичко вече сме го снимали. Приключваме с тая сцена и ще купонясваме. Хайде, давай да свършваме, че ме чака тежка следвечеря...*



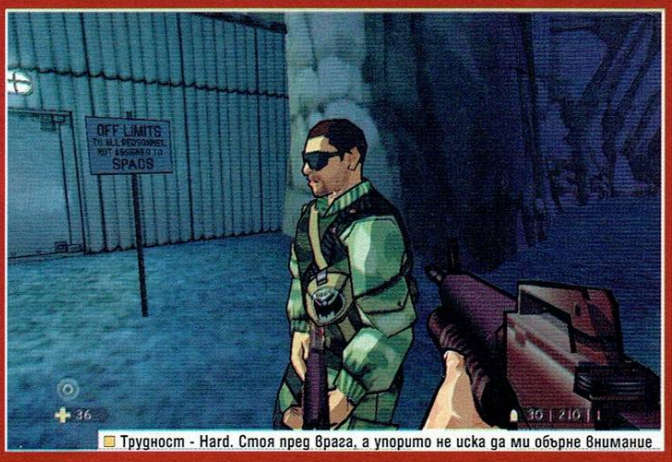
След малко снимките ще започнат. Тъжно ми е, че всичко свършва, разбира се. Но… истината е, че не се гордея особено с участието си в това начинание. Не заради мои някакви грешки, колкото заради недомислиците и липсата на талант на останалите, ангажирани с проекта. Най-напред да кажа, че визуално нещата стоят по що годе задоволителен начин - всичко действително изглежда като движещ се комикс. Стилизирано усещане, дебели контурни линии, моделите на останалите персонажи са фантастични и са сравнително добре анимирани. Кастингът обаче е под всякаква критика. Вероятно продиктуван от съображения за финансови икономии е фактът, че статистите са подбрани измежду няколкото каталога с рисунки - едноякчни близнаци. Обикновено те вървят в комплект от около стотина и излизат доста по-евтино, но резултатът от това е, че на всеки ъгъл се срещам все с едно и също лице, един и същ цвят на очите, едно и също изражение, една и съща смъртна анимация и поза. В крайна сметка вживяването в ролята се превръща в титанично усилие на волята и добре, че съм толкова талантлив актьор. Декорите също заслужават своята доза критичност - еднообразни екстериорни и интериорни комплекси (вие, хората, им викате нива), ниска детайлност на текстурите, еднакви модули на обзавеждането - взимат се шкафчетата, масите, вратите, пейките, сандъците, столовете, метлите, дори стените от една сцена и директно се пренасят в друга. Откритите пространства пък страдат от липса на... пространство. Прекалено свити, миниатюризирани - никога не изпитах докрай чувството, че вървя през истинска природна среда, особено при снимките в планински местности. Няма да крия обаче, че първата сцена на открито, със сипещия се сняг, направо спира дъха. Размазващо усещане! Добре, че Господ беше с нас тоя ден и не се наложи да разчитаме на машината за сняг, природата сама се погрижи да го има в изобилие и не само да изглежда, а да си е истински.

Особено стилен момент е комиксовият начин за акцентиране на важен за действието елемент или случка. Да речем, че някъде високо над мен - върху сграда или скала - се появи враг. Режисьорът веднага монтира в кадър малко екранче, от друга камера, показваща приближаването му или просто около фигу-


Открийте десетте разлики

рата му се появява сигнализираща рамка. Същото важи понякога и при показване на патрулиращи зад ъгъла часови, а когато това липсва, приближаването и отдалечаването им се издава от респективно увеличаващи се и намаляващи надписи на стъпки - „tap-tap-tap".

Оня ден, докато се мотаех около монтажистите, ми се удаде възможност да видя малко сглобени кадри на няколко от сцените. О, музиката звучеше просто великолепно. Никакви симфонични, рок или техно своеволия, само най-правилният саунд - леко джазирани парчета, от които няма по-добри, ако се търси интегриране с ретро комиксовата атмосфера. Озвучителите са свършили повече от перфектна работа - гласовете могат да задоволят всеки перфекционист. Ако те не могат, да дойде при мен, аз ще го направя с удоволствие. Специално този на генерала, дублиран от Адам Уест, е... абе, едва ли има по-подходящ избор. Не мога в същата степен да кажа това и за себе си. Така и не разбрах какво му има моя глас, че трябваше репликите ми да ги чете някой си Дейвид Духовни. Ами че то само като му чуеш името и става ясно, че това момче е вятър работа. Освен това можеха повече реплики да ми предвидят в сценария. Няма по-мълчалив екшън герой от мен. Това ме обезличава, изглеждам твърде пасивен, изпълнителен и неинициативен. Малко повече реплики в затишието между битките или някакво по-дейно участие във взимането на решения в към сцените щяха да направят образа ми по-пълнокръвен и симпатичен. Аз не съм главен герой, а кукла на конци, марионетка, която всеки може да командва, както му е удобно.




Трудност - Hard. Стоя пред врага, а упорито не иска да ми обърне внимание

О, да - за да приключа с темата за звуците - като капак на всичко, начинът, по който звучат оръжията е просто смехотворен. Даже „помпата" е някак ялова и това, което се чува от разстояние, е не по-заплашително от детска пушка. В това отношение творението ни е пълна пародия. Никакво чувство за автентичност и „осезаемост" на оръжията. Калашникът, който и до днес продължава да има статут почти на оръжие за масово поразяване в света на хората, тук е толкова жалък, че ако нямаше да ми се разтекат боите щях да се разплача. Неточен и немощен. Същото важи и за повечето от другите оръжия, като изключим револвера и Assault Rifle-а, окомплектован с гранатомет, който на практика е почти единственото оръжие, което използвах, освен в случаите, когато се налагаше да се „пипа" тихо и в действие влизаше снайперът, лъкът с оптика или пистолетът със заглушител, както и в единствената сцена с битка под водата, когато тък - опрях до харпуна. Имаше и нещо като лека картечница, с ужасяваща разсейка и - напук на името си - толкова тежка, че докато се мъкнех с нея видимо ходех едва-едва. Мразя бавното придвижване, така че намразих и скапаното желязо, независимо, колко поразяващо беше. Както успях да доловя и от подхвърлени от разбирачи реплики, потвърдили собствените ми наблюдения - оръжията „смърдят" яко! Няма никаква по-особена причина повечето от тях да присъстват от тази, че по сценарий някой е предвидил тук-там сцена, налагаща да бъде изиграна с точно определено пушкало - примерно свалянето на един хеликоптер, което можеше да стане единствено с базука и незнайно защо автоматите не му влияеха. Липсата на разнообразие на оръжията отнема тактическия елемент от битката. Другите неща от инвентара ми също навяват противоречиви мисли. Автоматичната кука за изкачване или спускане от високи места, чиято употреба е в пряка зависимост от наличието на подходяща халка, около която да се увие, е добра идея, само дето изглежда нелепо със смешното си дистанционно управление за движение нагоре и надолу. Шперцът също е задължителен за всеки професионален убиец, но никой така и не успя да отговори логично на въпроса ми как всъщност действа тая джаджа, защото просто го забождаш някъде - независимо къде - в повърхността на вратата, той се върти на батерии няколко секунди и... voila!

Преди да продължа нататък, се налага едно важно уточнение. В този „филм", само така наречените къ сцени, са строго режисирани. През останалата част имаме абсолютна свобода за импровизация. Сценарият е груб, колкото да очертае най-общо идеята, за това, което трябва да стане, всеки от актьорите и статистите получава инструкции и оттук нататък нещата протичат като в популярната военна игра „пейнтбол".

И именно тук започва големият провал. Статистите-опоненти се оказаха толкова слабоумни и неадекватни, че провалиха дори и най-мал-

workshop.headoff.com

кия зачатък на интрига в екшъна. Мина ми мисълта, че вероятно са подбирани от „Каталозите на срама" - най-презряната и ниско разположена в йерархията прослойка - тази на плодовете от кръвосмесителни зачатия. И до днес тези каталози са пълни с преки потомци на потомците на Снежанка и седемте джуджета, дори подозирам, че именно от тях е тръгнало всичко. Другото ми предположение беше, че може би застрахователната ми компания им е платила, защото „враговете ми" през цялото време някак умишлено внимаваха за мен. Отхвърлих тази мисъл в първия от случаите, когато режисьорът сметнеше, че трябва да сменим трудността на по-висока - иначе все така дебилните създания, просто ме попиляваха, щом успееха да ме забележат. „Брей, тия все едно забърсаха от някъде quad damage, бе" - провикна се някой от насъбралата се публика в една от почивките за презареждане на чистичко нови декори и преиграване на сцената, докато в това време медицинският екип се суетеше над потрошеното ми тяло. Казано иначе - все така тъпи, но много по-опасни. Единствено фактът, че в голяма част от случаите им беше трудно да ме видят, дори когато се навирах под носа им, ми помогна да изиграя ролята на *уан мен арми* и да завърша в сравнително кратки срокове филмчето, чийто финал - ще ти го кажа в прав текст - според мен всъщност е невъобразимо тъп, макар сценаристът да си е мислел, че ще е оригинален. Със същата волска последователност пичовете отказваха да констатират нещо нередно и във факта, че на няколко крачки се търкаля тялото на партньора им с дупка между очите. Иначе са изпълнителни - следват инструкциите на скрипта, т.е. - сценария; спазват маршрутите си - винаги отиват точно на местата, които са им предварително указани. Явно режисьорът, осъзнал с какви идиоти е принуден да работи, бе решил, ако не друго, то поне да ги разположи така из нивото, че да ме затрудни максимално. Без особен успех, обаче - като си имаш работа с коне с капаци, просто не можеш да ги превърнеш в тигри. И винаги се прикриват зад едно и също място; колкото и пъти да се наложи да се преиграе дадена сцена, те избират него и не се отлепят от там, докато не отида да ги отстрелям. Ако не са инструктирани да търсят прикритие - ходят приклекнали и стрелят, или пък изпълняват някакво вяло пристъпване от крак на крак, сякаш не са убедени пикае ли им се или не, но се стискат превантивно, за всеки случай.

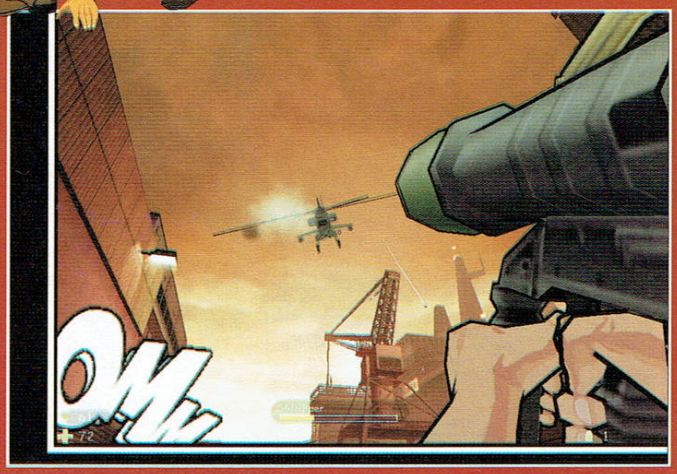
Това, което най-много ме подразни, е некадърността на операторите. Винаги, когато се налагаше презаснемане на даден епизод, трябваше да започваме снимките от самото начало. Такива неща като стопиране на работата в определен момент и продължаване в последствие от последния записан кадър или сцена няма. Няма да забравя един от епизодите, когато трябваше да очистя „дясната ръка" на архизлодея, започващ точно преди да сляза по една много, много дълга стълба в силоз с ядрени ракети. Това нещо го снимахме поне 20 пъти и всеки пък бъхтах надолу като идиот, свалих 4 килограма и ми избеляха цветовете от зор.

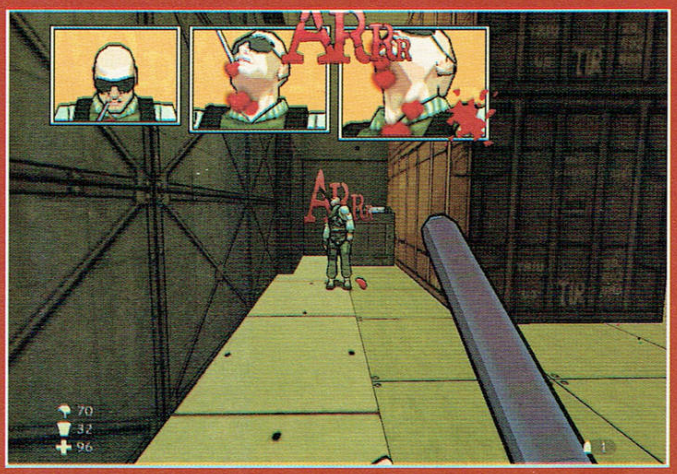
Като капак на всичко, очакванията ми за фън по време на игра - щото всъщност цялата работа точно това си и беше, игра - изобщо не се оправдаха. Линейност, линейност и пак линейност. В повечето случаи - безлични локации; в повечето случаи - скучно замислени като хореография и архитектура сцени; в повечето случаи - елементарни предизвикателства и почти пълна липса на каквито и да е изблици на оригиналност. Ако не бяха някои от актрисите, няколкото действително хубави епизода и режисираните към сцени, които - няма какво да си кривя душата - наистина са върха и единственото, което поддържаше пламъка на интереса ми, щях съвсем да избелея от досада.

Кукла на конци - точно така се чувствах. Никакъв супер-герой не съм аз в тая история – и краят го доказва. Всеки ме използва, както си иска. Дори когато се наложи да спася генерала, вместо тоя тип да грабне някакво оръжие и заедно да си пробием път от базата, първото, което пича направи, беше да се докопа до отнетите му любими пури, след което да ме изкомандори да го следвам и прикривам и отпраши. Докато на мен ми пълнят отвсякъде задника с олово, нашият си клечи на завет и чака да се оправя някак.

Ти виждаш ли логика в подобно поведение?

Както и да е, всичко вече е зад гърба ми. Преживях го. Ще видим какво ме очаква оттук нататък. Говори се, че ще се снима и продължение. Дано да не е истина, или ако е - дано го правят по-кадърни хора. Времето ми изтече, викат ме на снимачната площадка. Радвам се, че ме изслуша, приятел. Желая ти светло бъдеще, винаги наситен цвят и, дайбоже, един ден - милиони полигони.





## За да си отличник

***Шест причини, поради които XIII не би могла да се появи на корица на GW:***

1. Геймплеят е невъобразимо линеен, въобразимо монотонен и поносимо незанимателен.
2. Нивата са белязани с щампата на творческата немощ и повтаряемост.
3. Оръжията са сред най-лошо реализираните в историята на жанра.
4. ИИ чупи всички рекорди за дълбочинно гмуркане в океана на глупостта.
5. Ако беше с обикновена графика, тя щеше да е средностатистическа боза.
6. Пак си е.

***Шест причини, поради които XIII би се появила на корица на някое друго списание:***

1. Някой да се объркa, че феноменалните към сцени могат да компенсират останалата част, в която се прави най-важното - играе се.
2. Някой да се объркa, че няколкото вмъкнати комиксови елементи могат да компенсират цялостното чувство за стерилност на средата.
3. Някой да се объркa, че музиката и озвучаването на персонажите е най-важното в един шутър.
4. Някой да се объркa, изигравайки само демото и да си направи кардинални изводи по него, защото ако нещо може да се признае на Ubi, то е, че са направили брилянтно демо, в което за три нива виждаш почти всичко, което има да се види в играта.
5. Някой да объркa тази игра с едно друго, стопроцентово брилянтно и хитово заглавие от каталога на Ubi - Prince of Persia.
6. Принципно съчетанието на личното име Иван и фамилията Георгиев не е задължително условие, за да си объркан по рождение, но в някои случаи явно много помага.

# Armed & Dangerous

**Автор: Damond**

***Интерлюдия***

Имало едно време една планета – прекрасно райско кътче. Не, не може да започнем така...

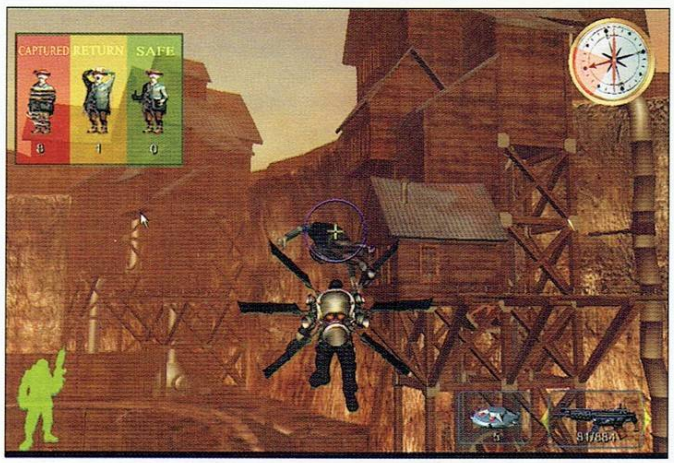
Живял някога един крал – жесток и безсърдечен. Целият свят бил завладял вече, но искал още и още. Единствената музика за ушите му били писъците на измъчваните в подземията на замъка нещастници, едничката радост – неговият син и наследник. Нещастен бил този крал, зловещо проклятие тегнело над рода му. Скъпият му принц напомнял на селски идиот - опасна комбинация от властолюбие, глупост и желание да угоди на баща си. Хората мразели краля и отрочето му и се бунтували ударно. Сред простолюдието с все по-нарастващ интензитет и сила се интегрирала мълвата за някакво пророчество, включващо четирима пазители и истинският наследник на престола. Единственото спасение за подтиснатия пролетариат била великата Книга на реда, която монасите от Дивите гори напразно се пробвали да разгадаят от години. Всеки път, когато някой от тях се опитвал да я прочете, тя се превръщала в ръководство за плетене на кошници. Като страничен ефект, с времето цялото абатство се усъвършенствало в това изтънчено изкуство.

Както е видно - много проблеми си имал кралят, неслучайно бил постоянно угрижен. Като капак до ушите му достигнали и слухове за някакви трима бунтовни бандити, постоянно намесващи се и провалящи тайните му планове. Ах тези досадни, бръмчащи мухи, ядосал се кралят не на шега, също като онези, които се мотаят около смрадливия магьосник Рексус. Всъщност къде е той? Нали бил изпратил да го заловят вече? Лудият Рексус знаел кой е истинския наследник на трона. Единствен той знаел. А такъв човек, като всички лесно могат да се досетят, е твърде опасен, за да се разхожда цял по белия свят. Най-добре било първо да се разчлени хубавичко, а после отделните части да поемат в различни посоки, по възможност - по-дълбоко под земята. Но не би. Ето, пак някой обърква плановете на краля. Бандитите?! Това е работа на онези трима бандити, те са го били спасили! Абе я избийте всички!...

Имало едно време един свят. Много забавления предлагал той на хората. Част от тях предпочитали да си седят пред мониторите и да натискат копчета с часове. По всички екрани се водели епични битки между Доброто и Злото. По цял ден сеели смърт хорицата и това ги правело щастливи. С трепет сядали пред компютрите и с надеждата отново да усетят поредното могъщо оръжие в ръцете си, да се сдобият наготово с кауза и цел и в нейно име да тръгнат на свещен поход, късайки билетчета за рая на несретниците, които им се изпречат на пътя.

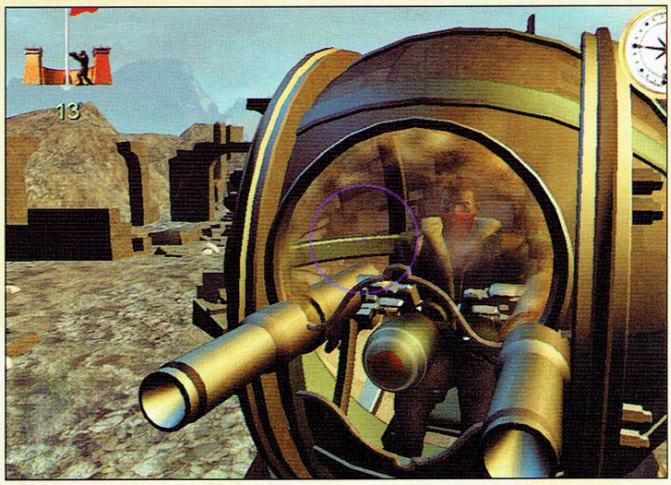
| Рейтинг | 7.9 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

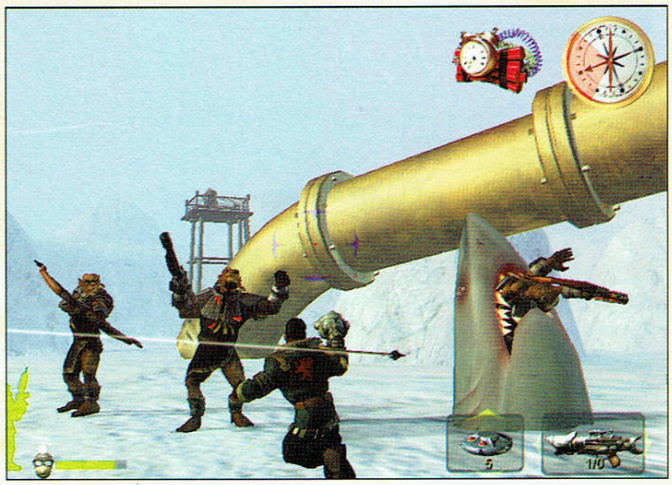
**Производител:** Planet Moon Studios
**Разпространител:** Activision
**Жанр:** Екшън
**Сайт:** lucasarts.com/products/armedanddangerous
**PC:** 1.5MHz, 512RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Ниска
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 5 минути
**Масовост:** Висока
**Прилича на:** MDK



Коя, според вас е най-висшата кауза в живота на един хедонист? Точно така – собственото удоволствие. Минали години, игрите ставали все по-красиви и все по-сложни. Насладата от простичките неща постепенно останала в миналото. Сега на мода вече били сложните тактически и стратегически игри, изискващите напрежение игри, игрите с философия, игрите, в които текат кървави реки, игрите с мрачна хорър атмосфера, все по-реалистичните игри, предлагащите обикаляне на огромни ролеви светове и култивиране на вещомания игри, изобщо – игри, в които духът на чистото, неподправено и необременено с други цели забавление вече го нямало. Дори игрите с така наречено „пуцане" се опитвали да надскочат себе си, предлагайки на играча да търси в тях някакъв скрит смисъл. Все пак отвреме навреме – като самотен слънчев лъч, пробиващ през плътните облаци на ширещата се масова хипноза по дълбокомислени и натоварващи заглавия – се появявала игра, носеща онзи неповторимо лъчист и бистър като детски смях заряд, понесъл и концентрирал в себе си цялото безгрижие и радост на детството. Такива игри са чист екстракт от забавление. ТЕ СА самото забавление. Отърсили се от претенциозността на останалите си натежали от

worldshop.headoff.com





скрити послания, сложни концепции и какви ли още не прояви на изнасиленото човешко въображение да сътвори гениалното заглавие, което ще промени историята посестрими. Ами... такава игра е Armed&Dangerous. Абсурдна и едновременно очарователна. Смахната, шантава, луда – наречете я както щете. Проста и непретенциозна като детска фантазия, своеобразна машина на времето, способна да ни върне в онази идеалистична и полузабравена вселена на отдавна изгубената невинност. И знаете ли още с какво – с хумор. Незлоблив, искрен, откачен, пародиен или абсурден, той ще е вашият постоянен спътник. Точно затова A&D може и да е малко монотонна понякога, но никога скучна. Тя ще ви припомни старите времена, когато добрите бяха наистина добри, лошите познаваха злостната си роля превъзходно, а опасността някой да ги обърка едни с други не съществуваше.

След толкова много носталгични приказки за миналото, няма начин да не сте се досетили вече – играта е чист, 100%-ов екшън от трето лице, в който имаме не един а цели четири главни героя. Е, единият все пак е по-главен, но затова след малко.

Нека първо се запознаем с малката дружина, наречена Lionheart:

***Роман***, роден лидер, смел до безрасъдство. Минало – загадъчно и неизвестно. Житейска цел – освобождение на света от подтисничеството на краля. Отличителни белези – склонност към самоубийствени мисии; лице, полузакрито от червена кърпа, която би трябвало да придава подобаващ разбойнически вид (според далеч по-компетентното мнение на Кю, той просто прикрива лошите си зъби).

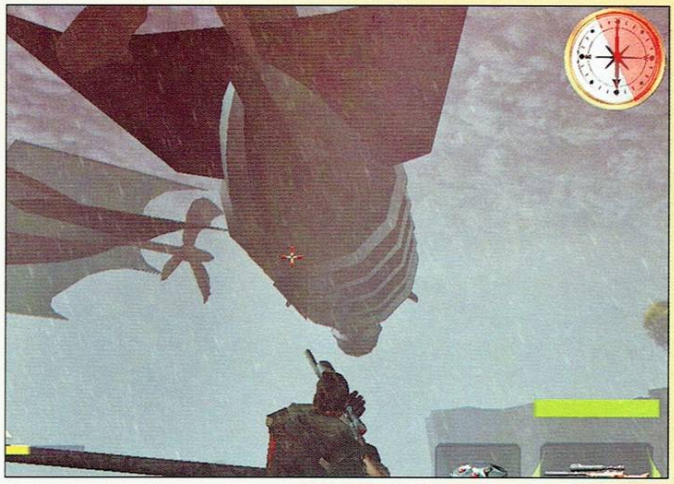
***Джоунси***, любимият кортицоподобен герой на Книгата. Минало – старото добро другарче на Роми. Житейска цел – да се влачи с гореспоменатия. Отличителни белези - нетърпелив, отегчен и циничен; специалист по експлозиви.

***Кю***, смелият рицар в блестящи доспехи и прокъсано наметало. Минало - бивш член на кралските елитни части, пострадал сериозно по време на чаен експеримент, хвърлен в затвора за разпространяване на зловредни идеи и измъкнат от Роман. Житейска цел – всичко за главатаря, всичко в името на главатаря и най-вече една освежителна чаша чай. Отличителни белези – робот.

***Рексус***, смърдящо древно старче, загубило разсъдъка си след удар по главата. Минало – бивш пророк, бивш пазител на Книгата. Житейска цел – не е много ясна, но като че ли съвпада с тази на Роман. Отличителни белези – владее телекинеза и хипноза.

Ето ги нашите спасители в пълния им блясък. Мисиите, през които трябва да достигнат до заветната победа са общо взето три типа – спаси пленените селяни-идиоти и ги закарай у дома; разруши определен брой къщи или роботи; и защитавай еди кое си селище с голямото оръдие. Последната вариация притежава невероятно аркадно очарование – враговете прииждат на тълпи – всяка следваща все по-опасно приближаваща се до асоциация с нашествия на скакалци – само, за да бъдат пръснати на атоми един по един, или по няколко наведнъж, когато взривите с оръдието някой от варелите с гориво, търкалящи се по полето пред крепостните стени. Невъобразим фън е да видиш как някой от лошите бива запратен във въздуха, издигайки се в мощна парабола, махайки отчаяно с крака и ръце, за да се разплеска накрая на земята. Култово! А като музикален фон на цялото безумие – шотландски гайди.

В действителност типът на мисията май е без значение, да ви кажа. Противниците принципно си идват постоянно на малки спретнати групички и това, което се иска от вас е като дойдат да не си тръгнат. Общо взето играта е веселяшка интерпретация на понятието масово унищожение – гъмжи от противници, всеки от които оставя след себе си амуниции, така че патроните никога не свършват и купона е докрай. Разбира се, при такива количества те са и подобаващо малоумни. Понякога чистата случайност може да ви заблуди, че се наблюдава някакъв зачатък на интелект, но единственото, за което можем да говорим в тези случаи е случайни правилни действия в хаоса на поведението им. Не се заблуждавайте, че спътниците на Роман са се извисили в интелектуалната стратосфера. Ако оставим настрана елементарните заповеди от типа: „Отиди там" или „Стой до мен", действията им повтарят вашите. Накъдето стреляте вие натам стрелят и те, накъдето вървите натам са и те. Дори не си помисляйте, че ще ви прикриват гърба, стрелнете ли веднъж в някоя посока, да знаете, че ако ще от



другата да се задава нашествие на Хуни, те ще стрелят в същата.

Дори не си помисляйте, че с тия думи искам да критикувам играта. Дори напротив. Защото идеята тук не е всичко да е правилно и логично, а да се забавлявате. Целта на другарите ви не е толкова да са ви от помощ, колкото да внасят разнообразие и хумор, да създават колорит и атмосфера – нещо, с което те отлично се справят!

Но да се върнем към заложниците, които се налага да спасявате от време на време и поредната доза фън. В много игри досадата от това, че този, когото сте спасили се тутка след вас, губи пътя, запира в невидими стени и пр. сериозно може да подкопае кефа. Тук проблемът е разрешен с лекота и изящество, която би следвало да ни изпълни с възхищение – беднагите просто изпадат в безсъзнание, Романчо ги закачва на невидима каишка и ги повлачва след себе си. Не, не тежат – общо взето се подмятат след него с финеса на пълни с нешо по-тежко от въздуха балони, а като балсам за ушите се разнасят нежните подрънквания на главите им, нацелващи с умопомрачителна точност всяко камъче по пътя.

Да оставим идилията и да се върнем на апокалипсиса. Значи – почти всичко в играта може да бъде разрушено. Сгради, съоръжения – всичко под ножа. Ако не е със стационарните картечници, разположени из нивата, то с търкалящите се наоколо гранати. Интерактивност до дупка - здрава кула и оръдие не останаха. С прискърбие трябва да ви съобщя обаче, че огнестрелната фиеста може да доведе и до преиграване на нивото – според някакви си закони цивилните не бивало да се засягат, добре, че никой нищо не казва за пингвините и овцето, та си го изкарвам на тях – много приятно поскачат във въздуха като ги нацеля.

Ставайки дума за стрелба – оръжията са не по-малко забавни от всичко останало. Общо са дванадесет, заедно с различните гранати. Ще ви спомена само за някои от тях. Акулата, която може да изстреляте и която се движи под земята. С излизането си на повърхността сграбчва първия попаднал лош – като същински недорасъл роднина на червеите от Дюн? Гранатата тип черна дупка, всмукваща всичко в себе си. Topsy-Turvy – антигравитационната бомба, която при първо пускане предизвиква солидно чувство за дезориентация – светът се обръща надолу с главата, враговете политат към небето и на връщане се размазват ефектно.

Но като говорим за забавление нека кажем и за историята, поднесена ни с междинни анимации между екшъна. От всяка реплика и постъпка в A&D блика естествен, непринуден хумор. Под привидната маска на сериозността се крие пародията на доста филми и игри. Ще ви дам само един пример – опитите на Рексус в областта на телекинезата. Като един същински Йода той се опитваше да отнеме базуката на споменатия някъде горе принц с менталните проблеми. Понякога и развитото шесто чувство не успява да компенсира зрението или липсата на някои важни умствени способности. Къде-що имаше маси и столове полетяха, в комплект с едно бебе и дрехите на майка му. Но принцът стоеше невъзмутимо със смъкнати долни гащи (все пак го свариха по време на отделителни функции – за разлика от много игрици, тук героите ги могат тези неща), здраво стиснал оръжието си. Огнестрелното имам предвид. Въпреки всичко не бих желала у някого да остане и капчица съмнение относно пола му… нищо, че в по-късен етап се опитаха да го превърнат в травестит… не, че не му отиваше… то и Рексус го харесваше повече така. Както и да е...

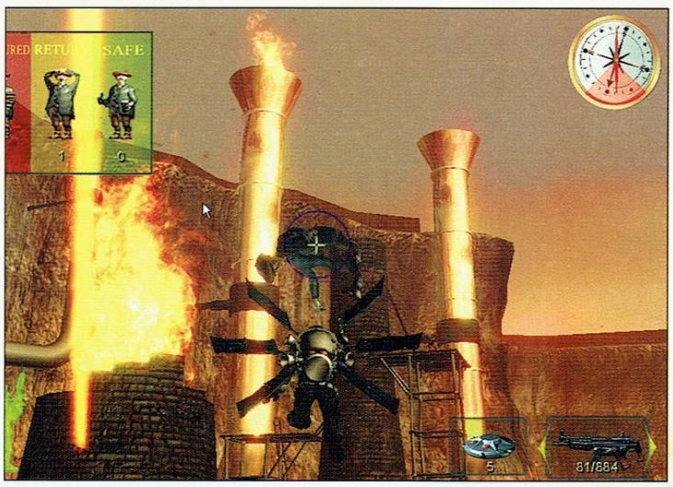
А сега прибавете към всичко казано дотук и една разкошна музика, понякога заглушавана от грохота на сраженията. Героични звуци, напрегнати и повдигащи бойния дух.

Последният щрих е красивата, изчистена графика, която идеално пасва на цялостната концепция. Няма да забравя скоро разбиващите се в брега вълни, вдигащи пръски пяна или процеждащата се между клоните на дърветата светлина. Величествени скали, появили се в началото на времето, които ще останат на местата си хилядолетия след като тези дребнички същества приключат с безсмислените си войни.

Ех, и ако това изречение не е подходящо за завършване на тази статия, не знам кое ще е.

Ето кое:

A&D е еманация на купона, друже, грабвай пушката и скачай в мелето – ще излезеш от там с усмивка!



workshop.headoff.com

# Lock On: Modern Air Combat

**Автор: Alex III**

Lock On безспорно е събитието на 2003-а в симулационния жанр. Оправдава ли играта очакванията? Струваше ли си месеците забавяне? Ще се опитам да отговоря, но ми се струва, че думите ми няма да имат особена тежест. Аудиторията, към която е насочен хард-кор симулатор от ранга на LO:MAC, е до голяма степен предопределена. Дали заглавието ще добие масовост зависи не толкова от качествата му или изказаните в ревютата мнения, колкото от фактта на съществуването му. Игрите в жанра са толкова малко, че всяка е ценна и почти без съмнение ще се радва на внимание. Това важи с двойна сила за Lock On, добил звездна репутация много преди датата на излизането си. Ако се числите към малобройните избраници, които не се страхуват да наизустят стотина страници информация, за да могат възможно най-реалистично да се насладят на виртуален полет със съвременен изтребител – четете нататък, Lock On е вашата игра. Станала е такава още с първото съобщение в мрежата и се хващам на бас, че независимо какво ще чуете за нея отсега нататък, няма да можете да си върнете съня, докато не я пробвате сами.

Какво е основното в един симулатор? Симулацията, естествено. Звучи тривиално, но е факт – феновете на този род заглавия са склонни да простят на разработчиците всякакви прегрешения – технически проблеми, системни изисквания с епични пропорции, грозна графика, посредствено озвучаване и прочие, но са безкомпромисни по отношение на реализма. В това отношение Lock On няма да ги разочарова – руснаците са създадали виртуални копия на MiG-29A, MiG-29C, Su-25, Su-27, Su-33, F-15C и A-10A – точно възпроизведени и с щампа „вярно с оригинала".

| Рейтинг | 8.5 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

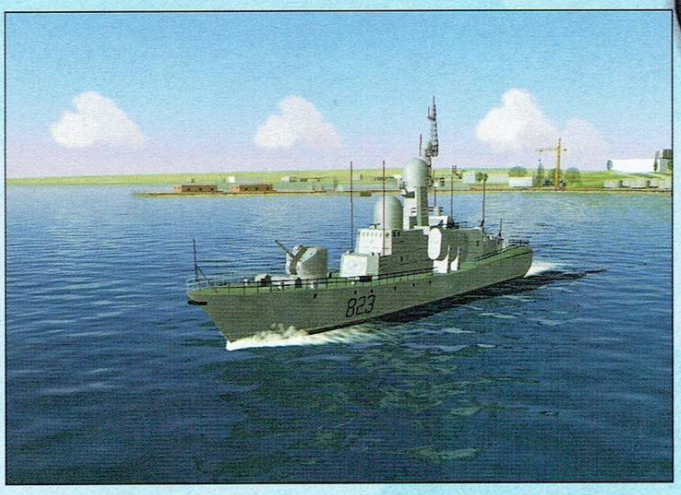
**Производител:** SSI
**Разпространител:** Ubi Soft
**Жанр:** Симулатор
**Сайт:** www.lo-mac.com
**PC:** PIII 700Mhz, 128MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Висока
**Ценност за жанра:** Брутална
**Време за усвояване:** 1 седмица
**Масовост:** Ниска
**Прилича на:** Flanker 2.0

Ако случайно още не сте разбрали, Lock On е последният крясък на модата в областта на самолетните симулатори. Създателите му са го правили с идеята, че работят по най-съвършената подобна игра, замисляна някога. Ще можете да седнете в кабината на коя да е от изброените по-горе машини, и да изпитате възможно най-доброто приближение на полет с нея, което може да се постигне на съвременен компютър.

Самолетите са пренесени от реалността възможно най-точно – както отвън, така и отвътре. По фюзелажа и в кабината на всеки от тях ще намерите нито повече, нито по-малко от това, което бихте видели, ако ги видите наяве. Това е безспорен повод за радост на кой да е фен на виртуалния пилотаж. От друга страна, обаче, означава, че много от информацията, която бихте желали да притежавате по време на полет, ще бъде кодирана за вас и ще ви се налага да четете езика на машината по същия начин, по който го правят истинските летци, а понякога това не е лесно.

Къде е проблемът ли? Нека ви дам пример – Су-25 не притежава най-модерната електроника на света и за разлика от повечето съвременни самолети, не разполага с удо-

бен дисплей на предното стъкло (поточно – разполага, но на него се визуализира единствено индикация за стрелба). Ако по време на полет решите да проверите с каква скорост и на каква височина над терена летите, единственият начин да се сдобиете с тези данни е да сведете поглед към арматурното табло, да намерите съответните прибори и да разчетете указанията им. Също както в реалността, не можете едновременно да имате в полезрението си изгледа през предното стъкло и приборното табло – можете да гледате или едното, или другото. За разлика от реалността, обаче, преместването на погледа става не с извръщане на глава (или само на очните ябълки), а с натискането на клавиши. За несвикналите очи идентифицирането на индикатора на скоростта сред десетките останали прибори не е тривиална задача, а разчитането на всеки уред трябва да се изучава индивидуално. С цел икономия на място дизайнерите на самолета често комбинират показанията на няколко прибора в едно, а всеки уред си има особености и ограничения. Моментът, когато се носите с 600 км/ч към земята и се опитвате да фиксирате целта в кръстчето на прицела може би не е най-подходящия да се сетите, че радиовисотомерът, на който разчитате да ви каже кога сте слезли твърде ниско и трябва да прекратявате атаката, всъщност престава да отчита височината при ъгъл на пикиране над 45 градуса, а в момента хоризонтът стърчи през страничния прозорец на 60 градуса и продължава да се изкачва все повече и повече... Приборите на всеки модел самолет са индивидуални, а понякога между идеологията на действие на западните и руските датчици има принципна разлика. Затова, преди въобще да помислите, че можете да опитате даже само пробен полет с някой от самолетите, трябва внимателно да прочетете и запомните необходимата за управлението му информация. Разчитането на бордовата електроника е само първата стъпка, освен с нея трябва да сте наясно с основните процедури при излитане, навигация, подход за кацане и приземяване. Трябва да сте наясно кога наближавате или престъпвате граничните параметри на нормалния полет – минимална и максимална допустима скорост, ъгъл на атака, ъгъл на глисадата за кацане, безопасна скорост на задействане на механизацията по крилата и самолета – задкрилки, предкрилки, колесници, куки, спирачни парашути... Как се променя поведението на самолета при повреди и извънредни ситуации – как се действа при пожар в двигателя или отказ на хидравликата примерно. Всичко това трябва да научите предварително, и то от документацията към играта – не можете да разчитате на обучаващите мисии да ви покажат всичко необходимо. Те представляват по-скоро запознаване с машините, отколкото сериозен източник на знания за тях.



Казаното дотук се отнасяше единствено за управлението на самолетите. Ако пожелаете да влизате в бой с тях (естествено, че ще пожелаете, все пак става дума за боен симулатор), ще трябва да учите двойно повече.

Сериозна част от упътването на Lock On се отнася за принципа на действие на сензорните и поразяващите системи, които се използват в съвременния въздушен бой и отбрана. Управлението на радарите е от решаващо значение в модерната авиация, защото в наши дни битките често се развиват извън визуален обсег – ракетите се изстрелват по враг далече зад хоризонта. В повечето случаи печели този, който пръв забележи неприятеля, но за целта трябва максимално ефективно да се използва радарът и опто-електрическите системи за откриване и следене. Всеки тип радар има специфични режими на работа. Използването им зависи от тактическата ситуация и задачата в момента. Широкият обхват на сканиране е удобен за далечно откриване на врага и ориентация, но има твърде дълго време между опресняването на образа и може да изпусне бързолетящи или по-близки цели. Режимите на следене са удобни, когато целите вече са набелязани и трябва само да се съпровождат до влизането им в обсег на въоръжението, но в такъв режим е практически невъзможно откриването на нови цели. При близък бой се използват специални режими,

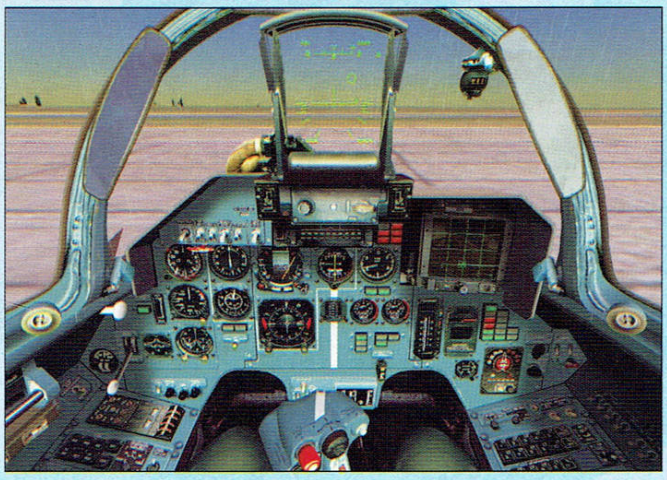
workshop.headoff.com

които автоматично захващат първата открита цел и приготвят ракетите за стрелба по нея – в такава ситуация няма време за пипкаво указване на параметри, но шансът системата да не сработи по точно желания начин е по-голям. Понякога може да се окаже, че най-правилният начин на действие е въобще да не се включва радарът, за да не получи врагът предизвестие за приближаването ви. В подобни случаи много удобна се оказва опто-електрическа система за откриване и следене на цели – ефектът от работата ѝ е подобен на този на радара, но за разлика от него тя е изцяло пасивна и затова – неоткриваема за противника. Недостатъкът ѝ е по-близкия обхват и неефективността ѝ при сложни метеорологични условия. Въобще, в битка човек трябва във всеки момент да преценява коя от възможностите е най-подходяща, а за целта най-малкото трябва да е наясно с плюсовете и минусите на алтернативите. Добрата новина е, че неправилният избор си проличава много бързо – човек не доживява да се приземи цял.

Ако си мислите обаче, че сложностите се изчерпват със споменатите дотук – грешите. С откриването на врага битките не приключват, а едва започват. За да унищожите противника, ще трябва да използвате оръжие – това е ясно. Не е ясно обаче кое оръжие кога да употребите. Орудието е за близък бой, ракетите – за далечен, но твърдо установените факти свършват дотук. Ракетите идват в страшно много модификации, и всяка от тях си има предимства и недостатъци. Системата за насочване е първият фактор, с който трябва да се съобразявате. Част от ракетите са „умни" – изстрелвате ги и те сами си намират пътя до захванатата цел. Друга част обаче имат нужда от напътствия. Полуактивните глави за насочване изискват от вас през цялото време да съпровождате целта с радара си. Някои ракети използват различни типове насочване за началната и крайната фаза на

полета си, и трябва да знаете какво точно се изисква от вас във всеки момент, за да можете да поразите врага с тях. Ами как ще решите кога е правилният момент да изстреляте ракетата? Знаете ли, че в зависимост от вашата височина, скорост и височината, скоростта и посоката на полета на целта една и съща ракета може да има ефективен обсег между 7 и 80 километра? Знаете ли кои са благоприятните и неблагоприятните фактори за поразяването на неприятеля с такова оръжие? А имате ли представа вие какво можете да направите за да се спасите, ако се окажете в ролята на мишената? И как въобще можете да разберете, че някой се прицелва във вас?

Съвременните самолети не са беззащитни, но и са много далече от неуязвимостта. Ако умеете да четете приборите в кабината, лесно ще идентифицирате посоката и приблизителния характер на опасността по радарното ѝ излъчване. Обаче електрониката не е магическа и в повечето случаи ще разберете, че по вас се целят с ракети едва когато видите белите им следи да завиват във ваша посока – ако имате късмета да гледате в правилната посока в този момент. Оттук нататък трябва да прецените как ще реагирате, и освен това да се надявате на шанса си, защото гаранции за спасение на бойното поле няма.



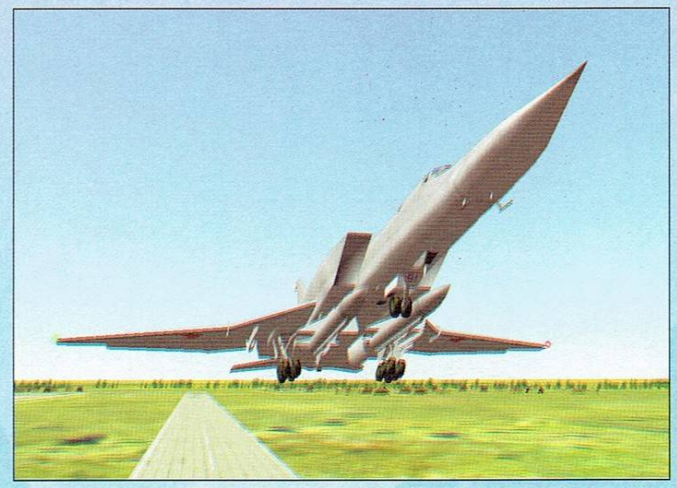
Бих ви препоръчал да започнете полетите си на A-10 или Су-25. Това са щурмови самолети, и като такива имат работа почти само с наземни цели. Сложностите на работата с радара са им непознати – те просто не притежават такъв. Американският Thunderbolt II има по-ергономична кабина и е полесен за заучаване (макар че в ръцете на еквивалентно добър пилот едва

ли е по-ефективен от руския си колега). Работата близо до земята обаче си има специфичните опасности, защото ви поставя в непосредствена близост до противниковата зенитната артилерия и ракетните комплекси с малък обсег, които иначе не биха представлявали проблем за вас. Самият терен също може да се окаже смъртоносен, защото кампаниите на Lock On се развиват в околността на Кавказ. Това значи, че релефът е насечен и изисква постоянно внимание при полет близо до него.

Реализмът обаче има много нива. Истинното пресъздаване на полета и боя на собствения ви самолет е съвсем отделна тема от реалистичната симулация на събитията на цялото бойно поле. Тук се намесва не толкова физическият модел, а умението на дизайнерите на мисиите и поведението на изкуствения интелект. В тази област Lock On също се представя блестящо. Кампанията ни хвърля в центъра на пълномащабна война – както във въздуха, така и на земята и в морето. Човек придобива усещането, че наис-

тина е част от овладения военен хаос. Дните на самотните пилоти-герои в тила на врага са безвъзвратно отминали, в днешните симулатори за да изпълнява ефективно задачите си, играчът трябва да използва ефективно поддръжката на виртуалните си съюзници. При това, присъствието им на бойното поле не се изчерпва със спорадична и сякаш случайна помощ – напротив. Те са систематично действащ фактор, на който може да се разчита. С помощта на радиото можете да им давате команди или да ги насочвате, да им подсказвате какво да вършат. Обратната връзка също е много важна, защото освен да ви рапортуват за състоянието и изпълнението на задачите си, те се грижат да ви предупреждават за непосредствени опасности – вражески изтребители, изстреляни ракети и т.н. На земята и в морето също ще имате съюзници и противници, с които да се съобразявате. Lock On успява да пресъздаде съвременната война в невиждан до днес детайл и цялостност.

За съжаление, наред с всички силни страни, задължителни за самолетния симулатор, последната рожба на Ubisoft не е успяла да избяга и от обичайните за този род продукти недостатъци. Първият от тях е стабилността и свързаните с нея дребни, но много досадни софтуерни грешки. Като се започне с бъгливата инсталация (която, неизвестно защо, беше „забравила" да изкопира звуковите файлове от CD-то и ме остави първо много учуден, а после – все по-ядосан от факта, че извън менюната компютърът ми неестествено онемява), мине се през необяснимия навик на обучаващите мисии да заключват погледа ви в очевидно неправилна и неносеща никаква смислена информация посока, и се свърши с дразнещата склонност на играта да изпълнява командата „quit to desktop" самопроизволно – всичко говори за недостатъчно време за последна проверка и довършителни работи от страна на програмистите и тестерите. Че симулаторните фенове са способни да изтърпят какви ли не „особености" от страна на любимите си игри е добре известен факт, но всичко си има граница. Даже аз, след безчет изгубени над документацията и тюторилите часове, на няколко пъти бях на косъм да се поддам на импулса да пратя папката на играта в небитието с етикет „Recycle Bin" и да сдъвча CD-то, за да отърва неподозиращия свят

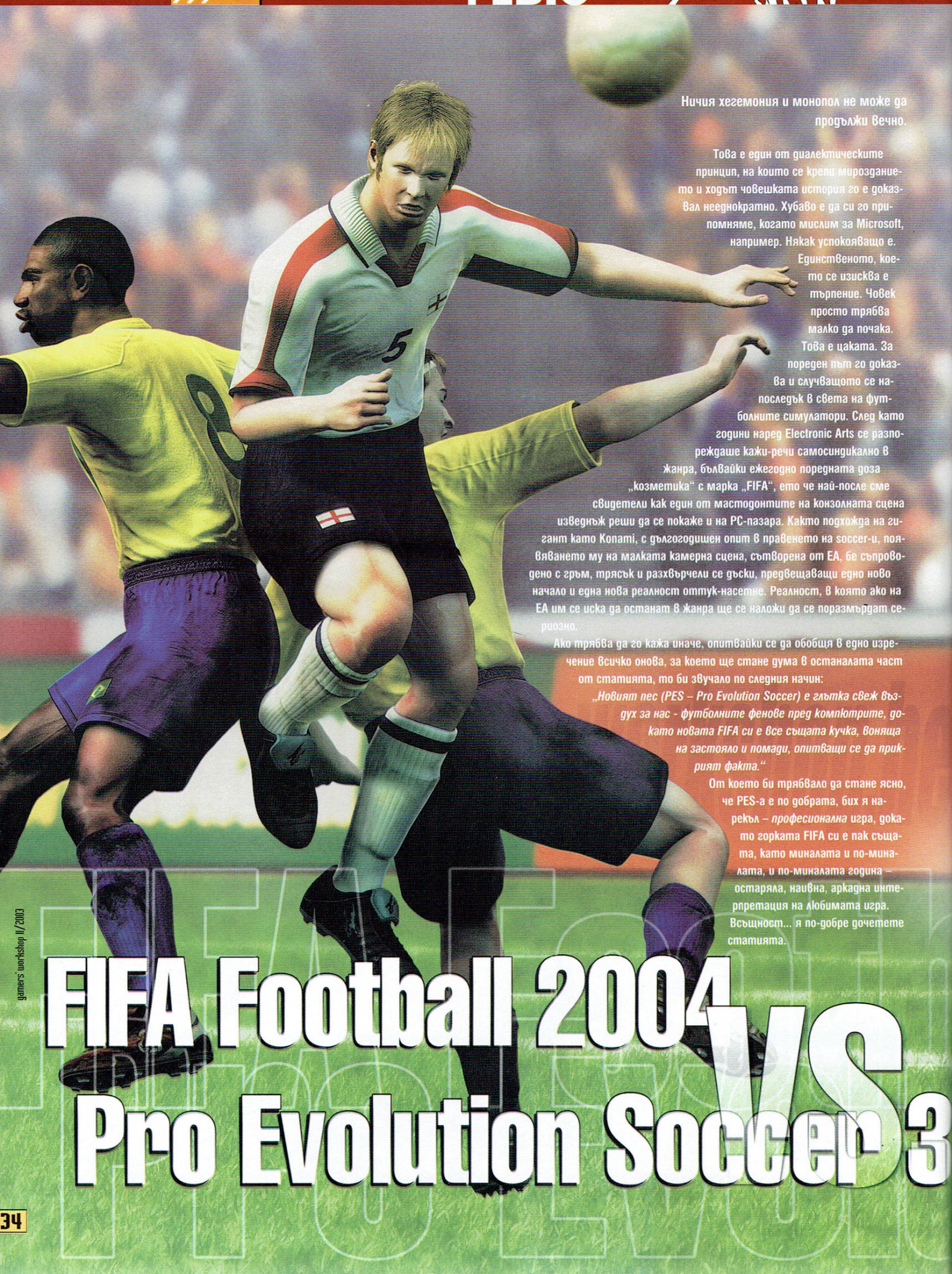


от мегатонния му капацитет за късане на нерви.

Другата, хм, странност на Lock On са хардуерните изисквания. Очевидно е, че руснаците са имали намерение да забавят пускането на продукта си още поне с година – мисля, че след толкова време компютрите ще са горе-долу на ниво, за да може играта да върви на тях прилично на СРЕДНИ детайли. Даже на най-бедните (и съответно – най-ненатоварващи) графични опции има ситуации, когато летенето се превръща в слайд-шоу с неочакван край. Силно се надявам в най-скоро време да се случи едно от две неща: **а)** да забогатея от лотарията и да си купя компютър за $3000, или **б)** Ubisoft да пуснат пач, който поне двойно да подобрява бързодействието на графиката. Иначе трябва да се признае, че във визуално отношение симулаторът има какво да покаже. Всъщност, ако човек не се вглежда внимателно, като нищо може да сбърка генерираните от играта образи със снимки на истински самолети. Единствената ми забележка е, че теренът е някак нехарактерен, безличен. Много е трудно човек да се ориентира по него. При полет на живо, след като веднъж човек си набележи няколко характерни ориентира, много трудно ще се загуби даже над напълно непозната местност. В Lock On въобще не е така – характерни особености на релефа в 90% от случаите липсват както в смисъл на общ изглед (текстури), така и в смисъл на обекти. Единственото спасение е човек да си включи от опциите надписите над обектите. Това си е чиста проба чийтърство, обаче лично аз предпочитам да съм нечестен и да се забавлявам добре пред това да си късам нервите, да си чупя клавиатурата, мишката и джойстика от яд и в крайна сметка пак да не мога да се ориентирам в играта.

Заключението е следното: вярно е, че в момента Lock On има доста сериозни трески (даже - греди) за дялане, но в същността си, в сърцето си, тя представлява перфектния симулатор. Реалистична до крайност, тя успява да представи удобен и използваем интерфейс към богатите си възможности. Явно е, че е правена, за да живее дълго – повечето днешни симулатори продължават да се развиват чрез пачове, експанжъни и създадени от феновете допълнения с години след излизането си. Мисля, че следващият патч има всички шансове да поправи по-сериозните проблеми на заглавието, а нищо чудно Lock On да последва съдбата на Flanker – още много години да остане де факто стандарт за реализъм при симулаторите на съвременни самолети. Това обаче е без значение в момента. Сега ми се ще да те попитам – щом си такъв фен на симулаторите, че досега не си се отказал от статия, в която става дума за самолети и за нищо друго, защо си губиш времето с четене, вместо да играеш най-добрия симулатор на света?

worlshop.headoff.com



# FIFA Football 2004 VS Pro Evolution Soccer 3

Ничия хегемония и монопол не може да продължи вечно.

Това е един от диалектическите принцип, на които се крепи мироздание-то и ходът човешката история го е доказвал неедноократно. Хубаво е да си го припомняме, когато мислим за Microsoft, например. Някак успокояващо е. Единственото, което се изисква е търпение. Човек просто трябва малко да почака. Това е цаката. За пореден път го доказва и случващото се напоследък в света на футболните симулатори. След като години наред Electronic Arts се разпореждаше кажи-речи самосиндикално в жанра, бълвайки ежегодно поредната доза „козметика" с марка „FIFA", ето че най-после сме свидетели как един от мастодонтите на конзолната сцена изведнъж реши да се покаже и на PC-пазара. Както подхожда на гигант като Konami, с дългогодишен опит в правенето на soccer-и, появяването му на малката камерна сцена, сътворена от EA, бе съпроводено с гръм, трясък и разхвърчели се дъски, предвещаващи едно ново начало и една нова реалност оттук-насетне. Реалност, в която ако на EA им се иска да останат в жанра ще се наложи да се поразмърдат сериозно.

Ако трябва да го кажа иначе, опитвайки се да обобщя в едно изречение всичко онова, за което ще стане дума в останалата част от статията, то би звучало по следния начин:

*„Новият пес (PES – Pro Evolution Soccer) е глътка свеж въздух за нас - футболните фенове пред компютрите, докато новата FIFA си е все същата кучка, вонящa на застояло и помади, опитващи се да прикрият факта."*

От което би трябвало да стане ясно, че PES-а е по добрата, бих я нарекъл – *професионална* игра, докато горката FIFA си е пак същата, като миналата и по-миналата, и по-миналата година – остаряла, наивна, аркадна интерпретация на любимата игра. Всъщност... я по-добре дочетете статията.

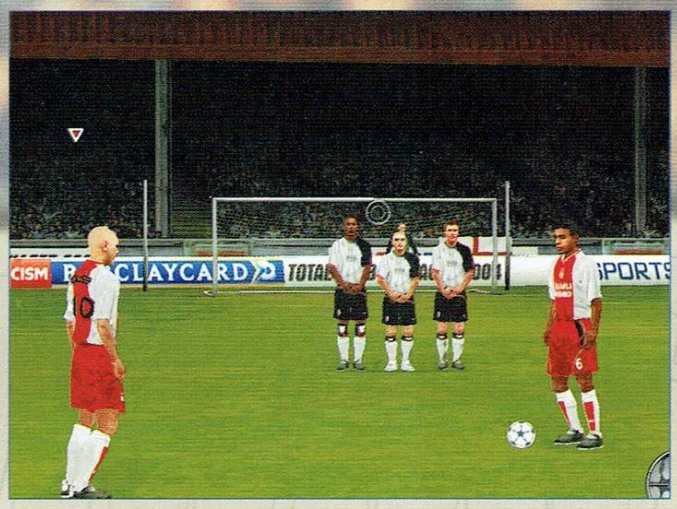
## Първи впечатления

*„Ох, Фифа, ох кеф..."*

Си припявам наум, докато чертичката на инсталатора бавно пълзеше на фона на специално подбраните от интрото на играта кадри (нощ, негри разцъкващи топката, по-специално Тиери Анри и Роналдиньо, хеликоптери, осветяващи терена, и Алекс Дел Пиеро, завършващ атаката с гол). Прекъсвайки блажената ми предосмодекемврийска поп-фолк импресийка, играта се самостартира, показвайки ми излъсканите си новички менюта, в които след кратка инспекция се оказа, че няма нищо ново и интересно, освен явната липса на настройка на детайлността и на мултиплейър по локална мрежа. Дотук добре - оформление и саундтрачец перфектни, запазена марка на EA Sports. Пускам бързо мачле (всъщност „бързо" е относително понятие, тъй като ми отне известно време да сгрея, че трябва да избера и екип на отбора си, за да продължа напред ;)), прекъсвам откриващата сцена и излизането на отборите и почвам. Пас назад, пас напред, пас малко в ляво по крилото и по-едно време срещу мен излиза защитник, аз като стар фифаджия натискам алт, за да го финтирам и да центрирам в наказателното. Ама ядец! Спъвам се в него, взима ми топката и ми отбелязват гол (professional difficuly, като за първо пускане на играта от стар фифаджия). Викам си - добре, сигурно съм сбъркал копчето, няма страшно, все пак опцията за рестартиране още я има, а пък очевидци на падането ми наоколо няма. Значи, връщам топката назад и почвам - алт, контрол, шифт, таб, капс лок, комбинации и ... нищо! Само със шифта футболера ми се позасили и смени малко посоката, обаче упорито отказваше да направи нещо по-значително. Викам си, малеее финтове нема, фифата мноу тъпа тая година. Alt и F4. Я да проверим конзолката що за чудо е!

### *Pro Evolution Soccer 3*

Първите две части са основният виновник конзоладжиите да се подхилкват подигравателно на компютърните играчи, когато стане дума за игри+футбол. Инсталация, интро (ден, японци плачат по трибуните, на терена някакви загряват, но очевидно трибуните са по-интересни, сълзлива музика, гол и ни хвърлят в менюто) и типичната за портовете от конзоли липса на мишка. Кога ли производителите на игри при конвертирането на поредния конзолен хит ще разумят, че гризача вече ни е станал продължение на ръката и без него не можем? Както и да е, продължавам нататък - бърз мач, на екрана се мяркат само национални отбори, естествено избирам родния трибагреник и тръгвам да си отмъщавам на Чехия задето ни напълниха кошницата с 6 гола по-миналата година на квалификациите за световното. Откриващата сцена е култ! Както и цялата визия впрочем – с няколко изгледа на стадиона, зрителите и запалените димки, излизащите играчи, националните флагове и прочее, изпипано с типичната за жълтурковците прецизност. Прозвучава свирката на съдията, център, пас назад и... изненада, играта се влачи с около 10 кадъра в секунда (?!?). Зачитам се в readme-то и какво да видя – забележете, звукова карта, която да поддържа DirectX 8.1. Моят SoundBlaster Live! е от по-старичките и очевидно не е съвместим. Няма проблеми, деинсталирам саундбластера, рестартирам, пускам играта и... „ново двайсе" - играта върви прекалено бързо. Докато се чудя да се смея ли или да плача, изтеглих появилия се доста навреме патч, който уж трябваше да ми оправи проблемите със синхронизацията, но на практика накара играта да върви ту бързо, ту бавно на моменти, а пък и без звук всичко бе някак стерилно, загубило част от очарованието си. Всъщност единственият начин да играете нормално играта на по-стари звукови карти е да си намерите трейнър, който ви дава PES points, достатъчни да си купите един от чийтовете на играта, а именно - двойна скорост. Не ме питайте как, откъде и колко време ми отне да изровя тоя пиниз. Кофти поддръжка. Konami, лошо, много лошо пичове! Жалко. Alt и F4, Opening Notepad++...




workshop.headoff.com

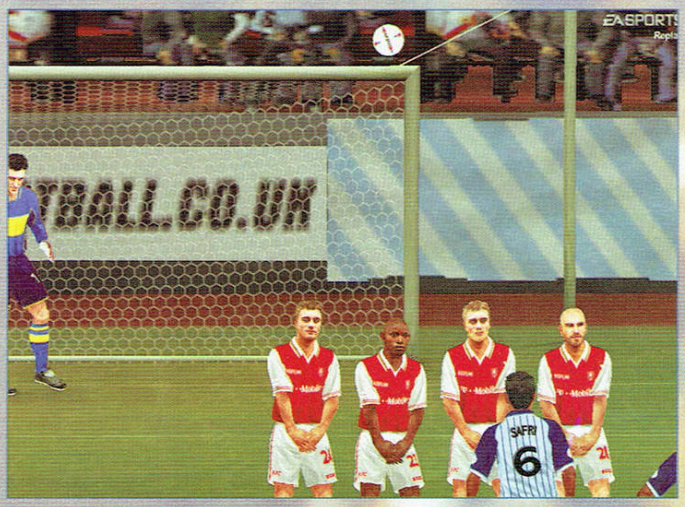
| рейтинг 6.5 | FIFA 2004 Football |
|---|---|
| **Производител:** | EA Sports |
| **Разпространител:** | EA Games |
| **Жанр:** | Спорт |
| **Сайт:** | www.fifa2004.ea.com |
| **PC:** | PIII 600Mhz, 64MB RAM, 32MB Video |
| **Брой дискове:** | 2 |
| **Сложност:** | Висока |
| **Ценност за жанра:** | Вече ниска |
| **Време за усвояване:** | 1 час |
| **Масовост:** | Също вече ниска |
| **Прилича на:** | Всяка предишна FIFA |

| рейтинг 8.9 | Pro Evolution Soccer 3 |
|---|---|
| **Производител:** | Konami |
| **Разпространител:** | Konami |
| **Жанр:** | Спорт |
| **Сайт:** | www.pes3.net |
| **PC:** | PIII 800Mhz, 128MB RAM, 64MB Video |
| **Брой дискове:** | 1 |
| **Сложност:** | Средна |
| **Ценност за жанра:** | Огромна |
| **Време за усвояване:** | 2 часа |
| **Масовост:** | Голяма |
| **Прилича на:** | Pro Evolution Soccer 1 & 2 |

| първи впечатления | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| | 5.0 | 5.0 |

**Графика**

Казано направо – тук Фифата издиша. Ама много. Като гледате скрийншотовете наоколо може би различавате игрите само по рекламните пана на EA и Konami, но в действие PES изглежда в пъти по-добре. Вярно, че след като патчнете Фифата до версия 1.1 в добавка към LAN поддръжката получавате горепоменатата настойка на детайлността и гащетата на футболистите почват да се калят, но пък с изключение на моделите на звездите от ранга на Бекъм и Роналдо, моделите на по-посредствените ритник-топковци са кажи-речи еднакви и се движат като роботи. Тоест ако си пуснете мач между Ковънтри Сити и Кардиф в Английската Първа Дивизия, ще намерите разлика само във фанелките на играчите. И тука може би е мястото да ви призная нещо. Преди да се докосна до PES не можех да разумя защо във всяко второ ревю на поредната излязла версия, колегите от западните издания окачествяваха анимациите на играчите с определения като „роботски", „подобни на тапицирани скелети" и „нереалистични". Просто за човек недокосвал се до друга футболна игра това е разбираемо, и ако вие, драги читатели, сте от този тип, оценките на Фифата в края на статията ще ви се сторят обидно ниски, а PES-а несправедливо превъзнасян. Както изтърси Шон Уилямс Скот в „Американска Сватба" - това е като да караш сляп човек да ти каже кое му е любимото порно, но единствения вариант да се убедите в правотата на думите ми е да се убедите с очите си. Просто няма такива движения като в PES-а. Красиви, плавни, разнообразни и елегантни - досущ като балет. Всяка стъпка, прехвърляне на топката от единия крак на другия, финт, плонж, шпагат и скачане за топката са пресъздадени едно към едно с тези на истинските играчи. Но най-добрите и грациозните сред истинските – бразилците. Все едно сте пред телевизора с биричка в ръка. Да не говорим колко по-реални изглеждат самите модели, не, не – просто човек трябва да се сблъска с примери за педантизма на японците, за да придобие представа за това, на което са способни тия пичове. При това, както се твърди, за анимирането на играчите не е използван моушън кепчъринг. Идиоти! Луди! Обаче гениални! Така, че EA да си вземат моушън кепчъринга, да си го заврат някъде и да се скрият, защото на фона на цялата типична за източната култура прецизност немарливостта на фифаджиите контрастира неприятно. Какви са тия дизайнери, които дори не са си направили труда да анимират мрежата на вратата при гол? Вие ми кажете.



| | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| графика | 7.5 | 9.0 |

**Физика**

E=MC^2. Това ние много добре го знаеме. Всъщност, докато не видите поведението на топката в PES, наличието на тази графа във ревюто на футболен симулатор е излишна. За разлика от Фифата, където топката е залепена за крака на контролирания от вас футболист, в PES кълбото има далеч по-своенравно поведение – с колкото по-голяма скорост се движи например, толкова по-трудно е овладяването му, а при дрибъл топката спокойно може да ви бъде отнета, ако противников играч просто ѝ пресече пътя. Но това, което е абсолютно, тотално, неоспоримо и канонично най-важно, когато говорим за физиката на топката във футболен симулатор е съприкосновението ѝ с играча. Или с всяка част от тялото (включително и болезнените такива в тазовата област), при това без да се забравя да се вземе под внимание скоростта ѝ на движение. Когато е във въздуха, по терена се появява едно изключително полезно жълто хиксче, указващо къде ще падне. Не само топката, но и самите играчи се държат учудващо реалистично. Тук на терена действително ИМА борба за топката. Ръцете им се преплитат и си пречат, бутат се, докато тичат един до друг. Наложи ли се да скачат за висока топка се засилват и отскачат, независимо, че може изобщо да не стигнат до топката. Нужно ли е да казвам, че във Фифата футболистите скачат само когато ще ударят топката, ако ли не – просто си седят и наблюдават. За сметка на това могат да отправят шутове към вратата от невъзможни за човешкото телосложение ъгли... Реалистичност, ето това е, което го има в PES-а. Тук ги няма невъзможните, залепващи като сопол върху „прясна" витрина пасове, нито почти 100%-вата сигурност, че играчът ще овладее топката по някакъв невъзможен начин преди да излезе в тъч. Ако досега сте си мислели, че FIFA е реалистична, време е да преосмислите критериите си.

на играча с нея. Отчетен, онагледен и брилянтно пресъздаден е допирът ѝ

| | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| физика | 5.0 | 10 |

**Озвучение**

Звуците и във двете игри са над необходимия минимум, пък и ухото ми не е достатъчно префинено да отличи звуците при шутиране на топката в едната игра от другата, нито пък скандиранията на публиката. Е последните във PES са може би малко по-еднотипни, или поне не чух специализирани скандирания, докато във Фифа-та ми се случи при едно гостуване на Интер в Милано да се наслаждавам на надъхващите тифози на италианския отбор. Обаче най-важното, така или иначе, си остава коментарът. Във FIFA откриваме добре познатите ни *John Motson* и *Ally McCoist*, на чийто гласове сме се наслушали от 99-та насам, с тази разлика, че коментарите на Али са станали още

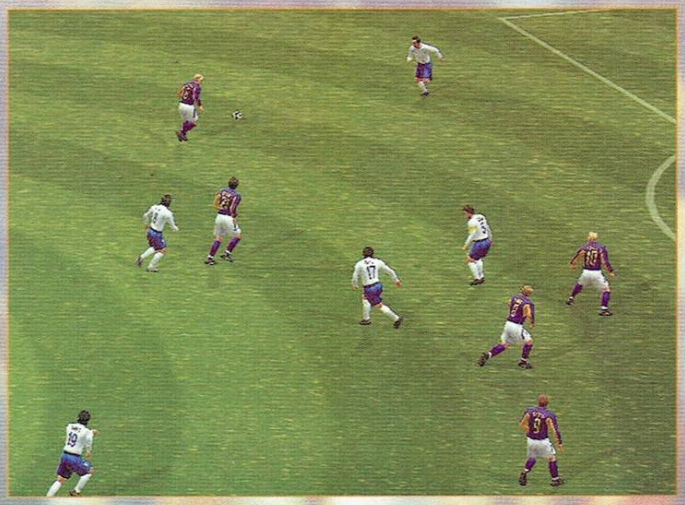
по-неразбираеми, следствие на особено културния му шотландски акцент. В PES господата *Peter Brackley* и *Trevor Brooking* говорят на правилен английски, но репликите им са сведени до минимум. Кой от двата варианта е по-добър не се наемам да гадая, така или иначе съм на мнение, че скоро няма да се радваме на свестни коментари в подобен род заглавия – иска се твърде много работа, за един наистина „живо" звучащ коментар. Но ако заложим на повечето реплики и разностилие в речта, тук FIFA е едни гърди напред:

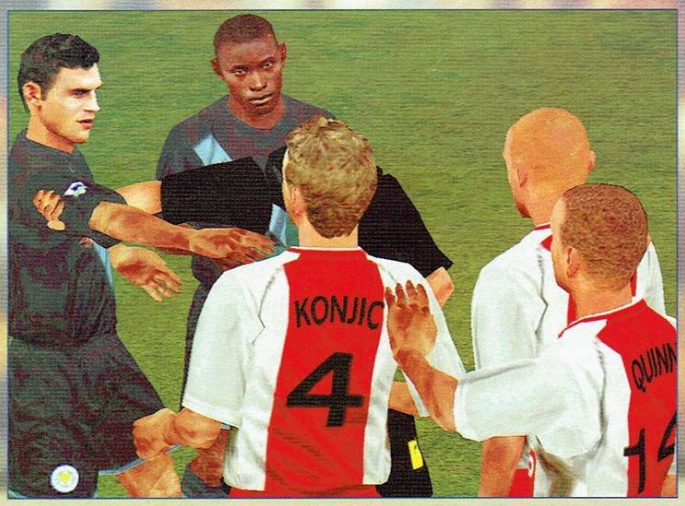
| | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| ЗВУК | 8.0 | 7.0 |

**Управлението**

Тука ще падне критика, ама да видим за кого повече. Но най-напред ще подхвана Фифата с една... похвала. ЕА определено мислят за потребителите на пиратски копия. Ама мислят лошо. Браво! Само така! На тия паразити трябва да им е гадно. Ето и Главния го каза в миналия брой – трябва да си плащаме бе. Затова в играта, освен ако не сте си качили последния патч, никъде няма да намерите указание с клавишите за управление. В менюъла към оригиналната игра обаче ги има. Е, то q, w, e, a, s, d ги знаят всички, ама за по-засуканите отигравания се използват и допълнителни клавиши. Примерно, за да контролирате играч, различен от този със топката (което е и единственото сериозно нововъведение в FIFA 2004) ще ви помогне „Z". „C" пък е клавишът за ходене, използва се забавяне на темпото и изчакване на съотборници ви в атака, да се открият за пас. Комбинации от клавиши за шут ниско по земята (D+C) и възможност за смяната на стила на игра в реално време (C+Z+стрелките), както и финтове от статично положение (C+Shift+стрелките) можете да научите единствено след упорито ровене из нета, консултиране с екстрасенсите на „Скат" или прочит на GW (хе-хе).

В PES положението с клавиатурната подредба хич не е по-розово. Използват се посоките плюс още осем клавиша, отговарящи на контролера за Playstation. Има възможност за пренастройка, но това което ще ви объркa е изключителната недалновидност на производителите да не адаптират указанията от PS2 версията. Тоест ще ви карат да натиснете L1+хиксче за двойно подаване или кръгче+квадратче за прехвърляне на вратар, а вие съвсем основателно ще се пулите, кое аджеба го турих да ми е хикс и кое триъгълниче. Да не говорим, че сте практически лишени от всякакви засукани завъртания и специфични финтове на играчите, тъй като изискват 360 градусови завъртания или леки почуквания в определена посока на аналоговото стикче, които са практически неизпълними с клавиатура. Да знам, че и Фифата и PES-а са игри, от които максимално удоволствие се извлича именно с добър джойпад, но Копаті можеха да се постарят да осигурят прилична поддръжка за клавиатура, а не да ни карат да играем с 11 пръста на клавитурата.





| | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| управление | 8.0 | 6.0 |

**Типове игра**

Тази година ЕА са се постарали повече. Освен приятелските мачлета с компютъра, можете да играете за почти всяка западноевропейска купа (българската я няма, естествено), без Уефа и националните отбори, което навежда на мисълта, че ни готвят Euro 2004 Portugal и естествено World Cup 2006 Germany, отделно от FIFA серията, но това си се и очаква. Черешката на тортата се явява менажирането на отбор, при което подписвате договор с даден отбор за една година и играете с него в локалното му първенство, както и във всички външни турнири и купи, за които се класира. В продължение на тази година имате пълен достъп до активите на отбора, така че може да купувате/продавате колкото ви душа иска

workshop.headoff.com

и портфейл позволява, но само в отреденото за целта време. Освен милионите на клуба, разполагате и с „точки престиж", които с всяка следваща година се увеличават или намаляват. С тях си „купувате" извънредни тренировки с отбора, както и такива, които повишават отделни качества на индивидуални играчи, като например играта с глава или спринта. В периода на договора трябва да постигнете задачите заложени в него – да се класирате в челната тройка, отборът да отбележи еди-колко-си гола, да постигнете определен брой победи на собствен терен. За всяка постигната цел получавате точки престиж. Ако натрупате достатъчно ви се предлага да преподпишете за още един сезон.

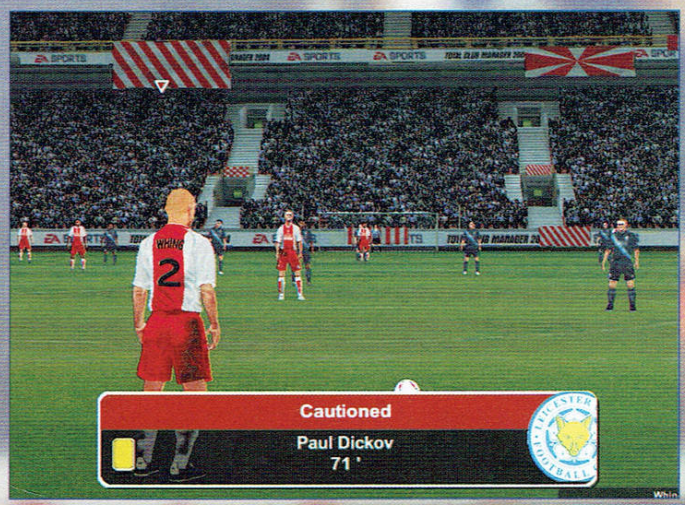
В PES положението стои по-иначе. Налице са национални и клубни отбори, но тъй като лицензите на повечето играчи ги държат мастодонтите от EA, ще се наложи да преглътнете спонтанно напушилия ви смях и да се запознаете с новите звезди на българският национален отбор - Паган, Пелоков, Килимов, Стоядов и верния пазител на вратата - Димитър Ибонков. Повечето клубове са с измислени имена – на практика огледални образи на европейските грандове. Това се оправя с помощта на създадени от фенове допълнения с реалните имена. Пакетът, включващ оригиналните стадиони, имена, фланелки, спонсори и т.н., тежи около 50 MB.

Освен националните турнири (Европейско, Световно, Африканска и Азиатска Купа), можете да си направите и турнир, с избрани от вас отбори. Естествено кулминацията е т.нар. Мастър Лига, която е всичко бленувано от един любител на мениджъри. Можете да пипнете всичко - тактически постройки, стилове на игра, индивидуални позиции, посоки за изтегляне... каквото ви душа поиска. За разлика от FIFA, тук точки се получават след всеки мач, в зависимост от резултата и начина ви на игра. Важно е да се отбележи, че в PES тактиката и кондицията на отбора наистина оказват влияние!

| типове игра | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| | 7.0 | 9.0 |

**Геймплей**

Не вярвах, че ще ми се случи да го видя! Правилният симулатор на футбол. Но PES безапелационно е именно това. Тук всяко нещо си е на мястото и има реал;но значение, вместо да е просто реквизит – за запълване на сцената, струпани накуп боклуци – без значение за крайния резултат. Да вземем тактическата постройка – о, да – от нея наистина зависи много. Можеш да спечелиш и загубиш мач с едни и същи играчи в зависимост от нея. Персоналните качества на отделните футболисти играят съществена роля. Самата атмосфера, чувството за достоверност, за съпричастност и вживяване в ставащото на терена е без никакъв достоен аналог с какъвто и да е друг симулатор в геймърската ми практика. Перфекционизма и детайлността на японците е стигнал до там, че всеки съдия е персонифициран, има различен стил на свирене и различна степен на обективност. Тук няма начин да минете през голяма част от терена и защитата с каскада от финтове (според някои това сигурно е минус, но аз съм почитател на реалистичността), играта е подчинена на тактическото настъпление и многобройните или изненадващи извеждащи пасове – според ситуацията. В PES ще се на-




учите да играете с мисъл, а не с агресия и за това мога да напиша цяла дипломна работа. Фифата също е подчинена на пасовете, но ако преди това сте играли и свикнали с PES, ще ви споходи натрапчивото чувство, че разцъквате някаква негова опростена версия за инвалиди. Новата система за контролиране на свободните играчи, която раздвижва играта и е единствения начин да спретнете свястно двойно подаване е добра, но трудно използваема. Финтове в играта има, но могат да се правят само в точното време, на точното място и с по-опитен футболист, с две думи – излишно усложнени.

Опитвайки да съм обективен:

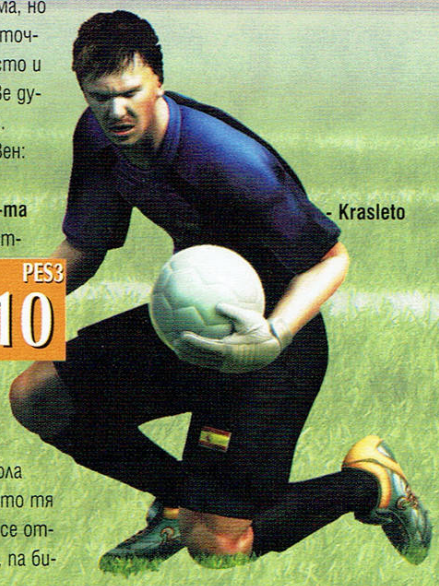
**На гилотината отива FIFA-та**

Могат да се кажат още десет-

| геймплей | FIFA2004 | PES3 |
|---|---|---|
| | 6.0 | 10 |

ки неща в полза на PES и в пасив на FIFA. При всички случаи ви съветвам да предпочетете японската перла с кофти оптимизация. Защото тя ще ви покаже как трябва да се отнася човек към работата си, па била тя и правене на игри. Защото заслужавате тази игра и тя ви заслужава. Защото е правена с нещо, което напоследък започна да се изгубва в разработчиците. Наричат го любов. Не към парите и маркетинговите финтове, а към призванието да си гейм-дизайнер и разработчик.

Пожелавам ви да вкусите от магията на футбола, претворена от гениите на Konami. И да я оцените по достойнство!



- Krasleto

# Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

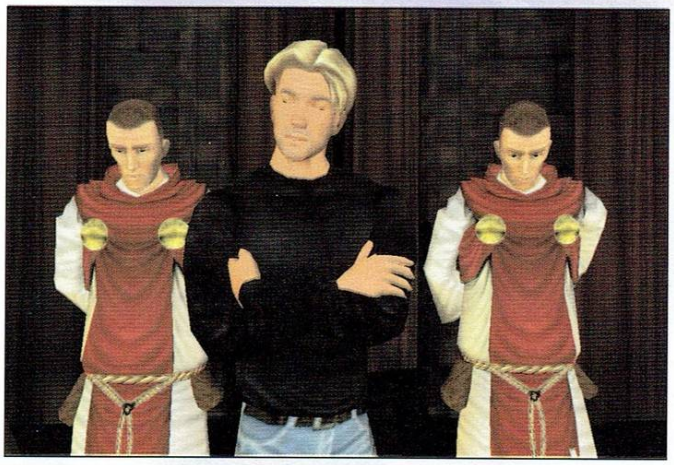
**Автор: Snake**

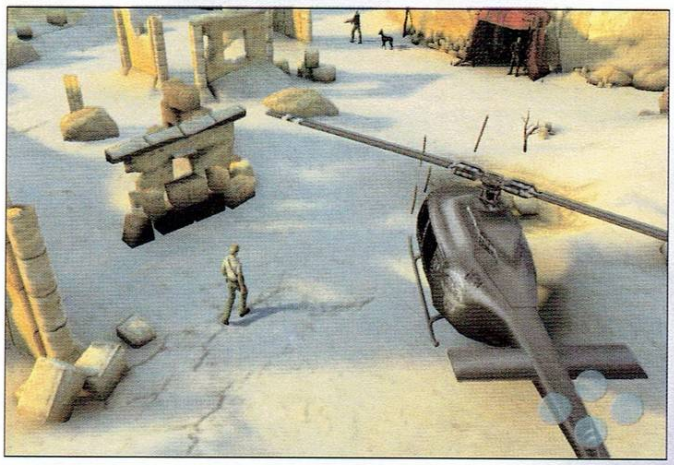
Има нещо особено тъжно във всяко едно възраждане. Защото предишната фаза преди възраждането неминуемо е смъртта. А в онзи неуловим миг, когато разложението обидено се отдръпва, докоснато от светлината на поредното широко оповестено чудо, смъртта винаги намира начин да вземе своето, да отнесе нещо със себе си. Някаква частица от светлината в погледа, някаква недоловима с просто око отсянка от цвета на плътта, нещо от спомените и надеждите на *Възроденият*. За това преди да паднем на колене пред ефектно възкръсналия приключенски жанр е добре да си спомним с тъга за смъртта му. Точно тук, докато стоим с теб в предверието на тази статия и още не сме навлезли в същината ѝ, можем мълчеливо да си спомним малките пикселизирани, двуизмерни и често самоцелно сложни игрички, откраднали стотици и хиляди часове от детството ни. Да им отдадем дължимата минутка мълчание и след това с рязък жест да изтрием носталгичните сълзи и да разтворим вратите към Бъдещето.

Добре дошли в леговището на Спящия Дракон. Да обясняваме, че Broken Sword 3 е най-добрата приключенски игри на годината ми се струва доста излишно твърдение при положение, че дори играта на сварка, която направихме вчера с Трифон от съседния блок, в компанията на две бутилки водка, надминава по графика, история и геймплей дигитални недоразумения като Journey to the Centre of the Earth, Black Mirror и прочее актуална сволоч. Доста по-правилното изказване би било, че Broken Sword 3: The Sleeping Dragon е една от най-добрите игри на годината, по принцип. Това е първият куест от много, много време насам, който е правен с достатъчно пари и талант, за да може да се възправи гордо в класациите и да се гледа от упор с господарите на виртуалните забавления – екшъните и стратегиите в реално време. Спящият дракон не прави компромиси, не се обръща назад. Той не желае да попадне единствено на хардовете на брадясалите дърти геймъри, които си пазят архаичните машини, преиграват си с умиление Monkey Island 2 и изпадат в неконтролируема истерия, когато видят съчетание от повече от четири полигона, защото играта започва да им сече. Това е игра правена с пари и за пари. Игра, която ще ти предложи геймплей, графика, звук и история от чисто злато без да се интересува, че може би за първи път чуваш името на Джордж Стобард. Игра, която без колебание разрушава каноните, оставайки безразлична за тихите протести на същите онези брадясали геймъри, като дори се осмелява да извади сакралната мишка от уравнението на геймплея си, за да може да приветства и все по-многобройните конзолни притежатели в лоното на възраждащите се приключенски игри. Длъжен съм да отбележа и факта, че целият набор от иновации не е дело на някой недорасъл дизайнер, който по времето, когато си превръстал първия си куест все още е бил в скротума на баща си, а от самият създател на културовата Broken Sword поредица Чарлз Сесил. Който явно ги разбира куестаджийските работи и знае как да запази стария пламък на Счупения меч дори и в новата комерсиална обвивка.

| Рейтинг | 9.2 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

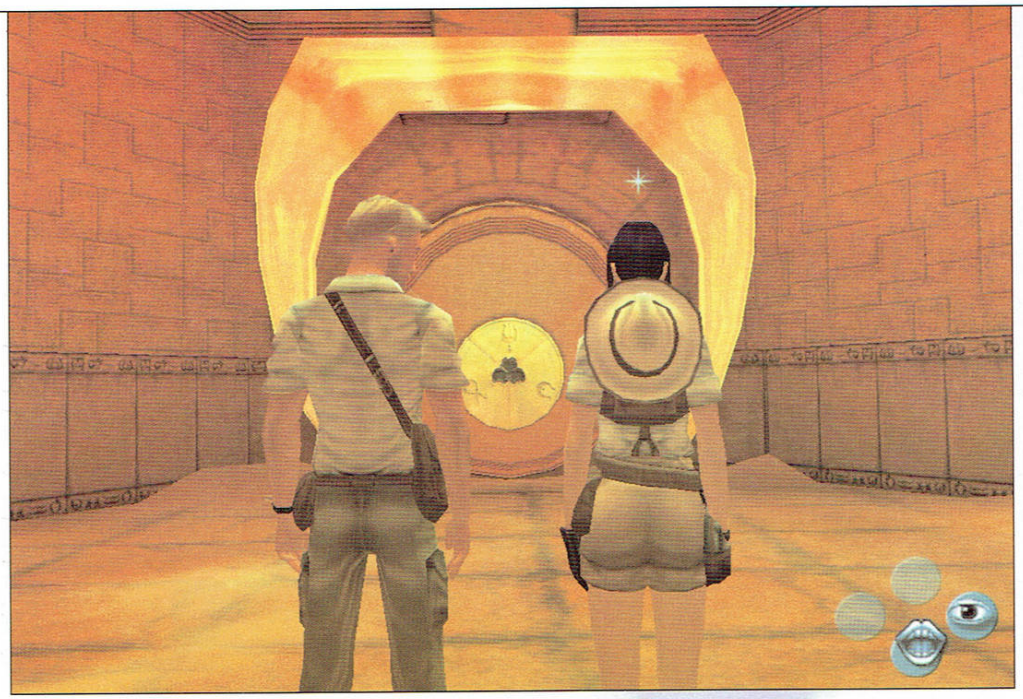
**Производител:** Revolution Software
**Разпространител:** THQ
**Жанр:** Адвенчър
**Сайт:** www.brokenswordgame.com
**PC:** 750MHz, 128RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Ниска
**Ценност за жанра:** Висока
**Време за усвояване:** 15 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Gabriel Knight 3





Историята също е негово дело за трети пореден път, така че приключенията на циничния американски адвокат Джордж Стобард и очарователната и напориста френска журналистка Никол Колар отново предлагат някакво невероятно съчетание от очарователен наивизъм, дра-

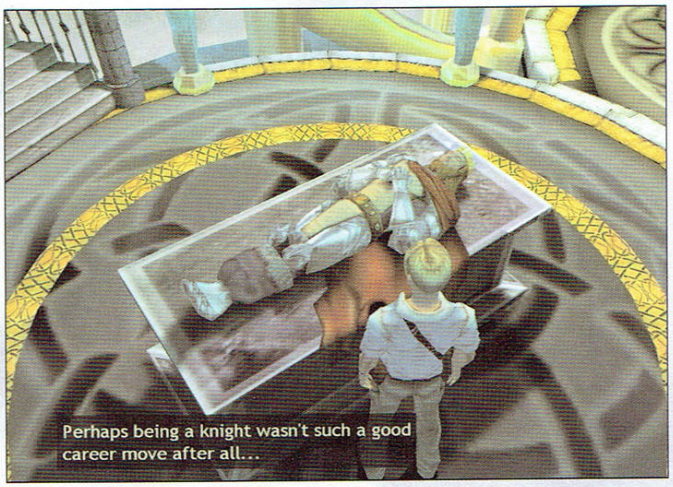
uworkshop.headoff.com



матична напрегнатост и истерично смешен диалог, като всичко това е прекарано през прекрасната съвременна кинематографичност на към сцените. Нашите герои се занимават с обичайните си служебни дейности, когато два тайнствени смъртни случая - на пъпчив френски хакер, когото Нико трябва да интервюира и на ексцентричен учен, с патента на чиято странна машинария трябва да се занимае Джордж, не преплитат отново съдбите им. Това се оказват едва първите два трупа по пътя към един добре обмислен Армагедон. Чаровниците от зловещата организация на неотамплиерите, която нашите хора бориха – не особено успешно, както е видно – в първата част на играта (The Shadow of the Templars) се заемат с осъществяването на поредния си злокобен план. Последният се изразява в нагла експлоатация на циркулиращите из земните недра енергийни потоци за користни цели, което – ей така невинно и по детски – може да унищожи света и – което е още по-лошо – да попречи на Джордж да се напие в някоя английска кръчма. Видно е, че трябва да се вземат мерки и тандемът пишман-приключенци прави точно това – с много хаплив хумор, умерени, но своевременни прояви на логическа мисъл и няколко ударни късметлийски прояви.

Без да блести с някаква неподражаема оригиналност, сценарната основа на Broken Sword 3 е плътна и неподражаемо прекрасна в цялостната си клишираност. Звукът гази. Парите очевидно са си казали думата, защото тук няма и помен от безличните, уморени нещастници, мрънкащи зад микрофоните на повечето (за да не кажа всички) актуални куестове. Вокалният професионализъм, съчетан с невероятния и пропит с почти смъртоносна ирония диалог на Сесил, превръща The Sleeping Dragon истинска наслада за ухото. Но слухът определено няма да е единственото ти сетиво, което ще изпадне в пристъп на истерична радост при сблъсъка си с третия Счупен меч. Графиката е красива до границите на виреене. Ако случайно си си мислел, че преминаването в третото измерение е смъртоносно за добрия куест е добре да си преосмислиш възгледите. Broken Sword влиза толкова тържествено и царствено през портите на ТриДе-то, че човек неволно скланя глава от страхопочитание. Съвършени като замисъл и режисура към сцени, смазващи с детайлност и пропити с атмосфера интериори и екстериори, близки до абсолютната нула на куулнеса лицеви анимации, моушън кепчъринг от класа – всички неща, запазени до момента единствено за екшън жанра, намират своето място в тази игра, интегрират се перфектно в цялостната ѝ концепция.

Героите често говорят много повече с израженията на лицата и с жестовете си, отколкото с думи. Точно както беше и в прекрасните анимационни предишни серии. Само че сега всичко изглежда по-живо, по-близко, по-истинско. От тиковете на изнервената Нико до начинът, по който Джордж – осъзнаващ напълно силата на чара си – флиртува с жестове и изражения с всичко и всички край`себе си – тази игра е едно малко късче алтернативна реалност, приковано към харда ти. Това съчетание между блестящи реплики и визуален перфекционизъм е всичко, което ти трябва, за да повярваш, че онези хора в монитора ти са истински, да те накара да се привържеш към тях или да ги намразиш, да те направи съпричастен към съдбата им. Не мога да не спомена и факта, че Broken Sword е единствената игра от много, много време, която е плътно и неразривно свързана с реалността извън компютъра ти, с тук и сега-то на 2003 година. В Broken Sword 3 героите пазаруват в евро, използват DVD плейъри, точно както биха направили, ако бяха живи



Perhaps being a knight wasn't such a good career move after all...

## Hint:

В играта има един единствен пъзел, който може да те обърка. При това не толкова със сложността си, колкото с факта, че не се вписва особено в цялостната схема на загадките в играта. Става дума за бутилките във винарната на тамплиерите. Е, това, който те интересува относно последователността им на преместване се крие в един от предходните диалози и респективно е записано в бележника ти.

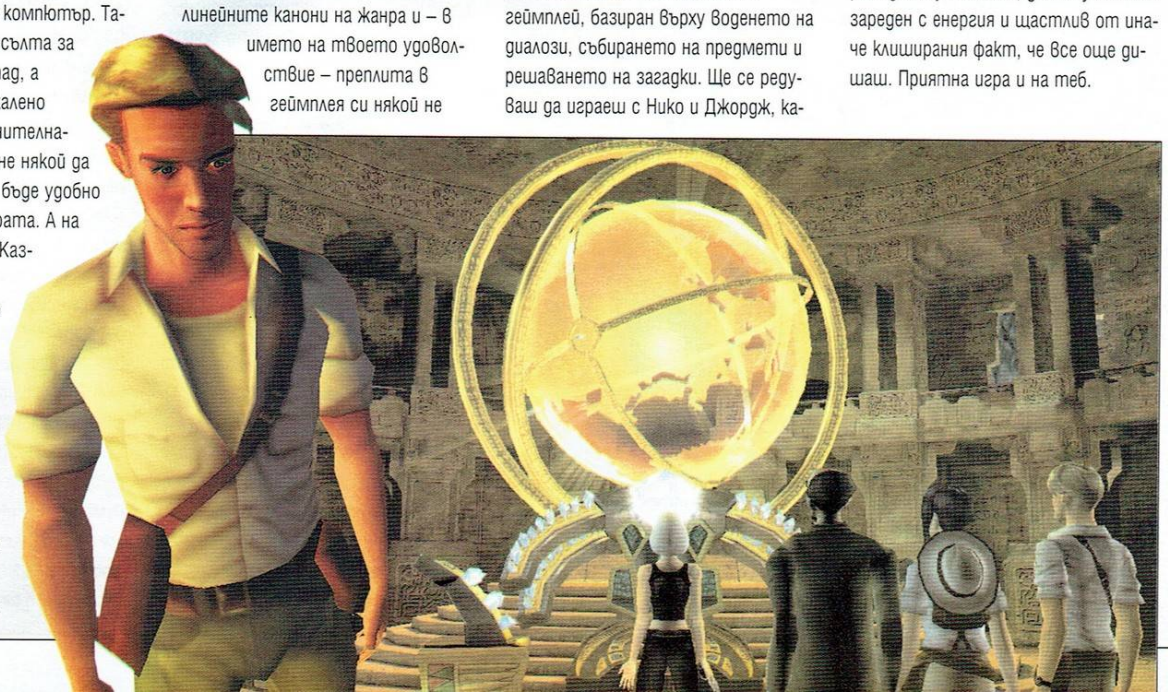
Всъщност така и така съм седнал да ти давам съвети – непременно изгледай до край финалните надписи. В края им е скрита много идейна шегичка.

хора, а не сбирщини от полигони. Нямаш си идея до колко тези дребни неща помагат да повярваш в истинността на историята.

Но стига по техническата част. Нека видим как се справя негово величество геймплея. Ако си наясно със съвременното положение на пазара за дигитални забавления няма да те изненадам особено, ако ти кажа, че Broken Sword 3 ще прояви обичайното за сезона недружелюбие спрямо верния ти компютър. Тази игра е правена с мисълта за удобен конзолен геймпад, а ти, приятелю, си прекалено вторично звено в хранителната верига, за да тръгне някой да се терзае дали ще ти бъде удобно да играеш с клавиатурата. А на теб няма да ти бъде. Казвам го от сега, преди да съм се олял отново в суперлативите. Управлението е може би най-неприятния момент в Спящия дракон. Иначе идеята за контрола над героите кефи. В пореден пристъп на остър еретизъм тази игра в тази игра няма мишка, както май вече отбелязах. Със стрелките управляваш персонажа си, а с A, S, W и D избираш действията, които можеш да извършиш в съответния момент и които варират от използване на някой предмет до подслушване край някоя врата, покатерване върху подходящ за целта обект или скок в дадена посока. Да, правилно си прочел – скокове и катерения. Broken Sword 3 почти небрежно се откъсва от праволинейните канони на жанра и – в името на твоето удоволствие – преплита в геймплея си някой не особено куестаджийски елементи изискващи, наред с обичайната интелектуална дейност, добри рефлекси (леки екшън забежки) нерви (стилно застъпен стелт елемент) и ориентация (джъмп енд рън). Третият счупен меч ужасно обича да те изненадва и в един момент ще установиш, че онази първична детска радост, която си мислеше, че си загубил сред всичките дигитални клишета, се е възродила и ти наистина играеш с интерес, защото просто не знаеш какво те очаква. Влюбих се в тази игра още в самото ѝ начало, когато – както си му редът – след някаква успешно изпълнена задача се включи към сцена, а аз се настаних удобно в стола си, за да изгледам поредната концентрирана доза алтернативна визуалност. На монитора ми Нико с елегантна походка тръгна да пресича някаква улица. Проблеснаха фарове, чу се свирене на гуми, срещу красивата героиня се засили една кола... и я сгази. Като помияр. Земи тоя Game Over. Примигнах тъпо. Сценката учтиво се рестартира, госпожица Колар пак излезе на улицата и пак се отпечата фронтално върху предния капак на колата. На третия път установих, че насред към сцената клавиатурата ми се активира за миг и имам възможност да скоча встрани. Нищо особено не е като се замислиш. Ама кефи като идея. Държи те в напрежение. Изненадва. А точно това искам от една игра. И именно това разчупване на каноните е притока на свежа кръв, от който куестовете така отчаяно се нуждаеха в последните години.

Иначе извън иновациите си имаме класическия куестаджийски геймплей, базиран върху воденето на диалози, събирането на предмети и решаването на загадки. Ще се редуваш да играеш с Нико и Джордж, като през голяма част от времето двамата ще се движат в комплект и ще ти трябват задружните им усилия, за да се справиш с някой проблем (преместване на нещо, твърде тежко за сам човек; бутон, който трябва да стои натиснат, за да може другият герой да мине през отворената врата). Играта е доста лесна и кратка (вграденият таймер показваше, че са ми били необходими точно 12 часа и 56 минути за изиграването ѝ) и доста хора побързаха да се оплачат от тези неща. Факт е, че комерсиализацията на пазара и преследването на възможно най-широка аудитория отдавна оставиха извън закона нечовешки сложните игри, които те караха да се чувстваш просто глупав. Но да ти кажа честно не ми липсват особено игрите, в които трябва да използваш саксия мушката и вилица, за да подкараш хеликоптер. Вярно е, че повече от половината проблеми в тази игра се оправят с метален лост, но – повярвай ми – в реалния живот при подобни ситуации лостът също щеше да е най-експлоатирания предмет в колекцията ти. А може би единственият адвенчър, който е предлагал наистина сложни и същевременно напълно реалистични загадки е велия и недооценен Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Нещо за финал? В личен план, след Max Payne 2, това беше най-емоционалното ми дигитално изживяване за годината, при това разположено в противоположния край на скалата – точно под надписа „позитивизъм". Не са чак толкова много нещата в този живот, които те карат да се усмихваш, да се чувстваш зареден с енергия и щастлив от иначе клишираниия факт, че все още дишаш. Приятна игра и на теб.



workshop.headoff.com

# Magic the Gathering: Battlegrounds

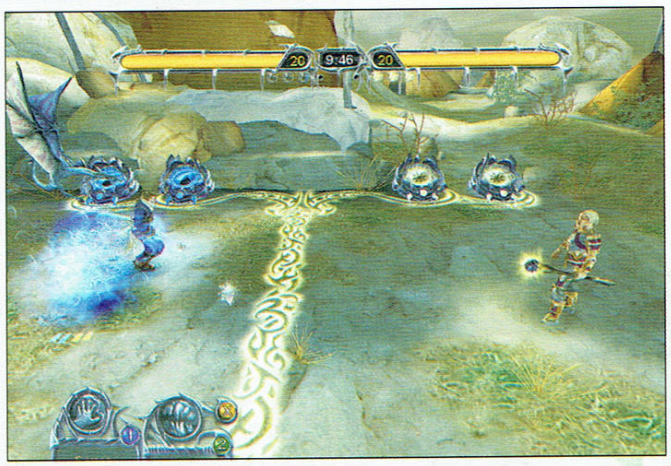
**Автор: Irenicus**

Може би като за начало е добре да спомена, че Magic the Gathering: Battlegrounds, макар и да използва концепцията на световноизвестната игра на карти, до голяма степен се различава от нея. Между двете има една основна разлика, която може да накара повечето от почитателите на оригинала да отхвърлят това заглавие от списъка с PC игри, който си заслужава с 20 точки живот), но докато при играта на карти играчите се редуват да свалят различни карти на масата представляващи тяхната „мана" или същества, които контролират, тук всичко става в реално време.

Самите магически двубои във Battlegrounds се водят на арени, разделени на две равни части и магьосникът дръзнал да пресече линията и

| Рейтинг | 8.0 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Secret Level
**Разпространител:** Atari
**Жанр:** Аркаден екшън
**Сайт:** www.mtggame.com
**PC:** 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 20 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Shandalara




ва да се изиграят. Става дума за походността. Оригиналната игра представлява магически двубой, в който двамата опоненти използващи най-различни магии и чудовища се опитват да сведат живота на противника си до нула (всеки започва с 20 точки живот), но докато при играта на карти играчите се редуват да свалят различни карти на масата представляващи тяхната „мана" или същества, които контролират, тук всичко става в реално време.

Самите магически двубои във Battlegrounds се водят на арени, разделени на две равни части и магьосникът дръзнал да пресече линията и да навлезе на територията на противника започва да получава щети през известни интервали от време. Всяко заклинание, както се досещате, изисква определено количество мана, която се появява от време на време под формата на кристали и вие трябва да я събирате. Магиите от своя страна, са разделени на три основни типа: sorcery, enchantment и summoning. Първите са магии нанасящи директно поражение на противника и неговите същества или даващи временен бонус на някоя от вашите единици, докато Enchantment-ите са магии, които дават някакво постоянно преимущество на вас или пречат на противника, докато не бъдат премахнати чрез някаква контра магия. Така например магията „Tranquility" на зелената школа унищожава всички противникови Enchantment-и наведнъж. Третият тип заклинания призовават най-различни същества, повечето от които още в момента на призоваването си се насочват към противника с цел да му нанесат определено поражение. Когато достигнат до него и успешно го нараняват или пък се сблъскат с някой противников юнит и оцелеят, единиците ви се риспоунват на мястото, което първоначално сте ги призовали. Вашите изчадия имат два основни показателя – атака и здраве. След като дадена единица се „излюпи" отново след успешна атака, показателят ѝ за *атака* е пълен, а *здравето* ѝ е толкова, колкото е останало при последния сблъсък. Когато две единици се сблъскат на бойното поле те провеждат кратка схватка, като едновременно си нанасят удар. По време на тези кратки схватки едно от основните неща, които определят победителя са уменията, които юнитите притежават. Ако някой от тях има, примерно, умението „first strike" успява да убие врага, а самият той да оцелее и да се „излюпи" отново. Умението „trample" („газим", по нашенски – бел. Snake) пък дава възможност на големите „дзверове" веднъж убили някой противник да продължат към вражеския магьосник и да нанесат остатъчната си атака. Самият герой, отново в разрез с оригиналната игра също ще има възможност да се защитава, като с цената на една точка мана може да направи около себе си щит, намалящ нанесените му поражения или да замахне с магическия си жезъл и да нанесе щета от една точка.

Магиите, освен по този начин, са разделени и на пет различни цвята (школи): червен, син, бял, зелен и черен (в Battlegrounds, е по-скоро лилавеникав, ама да не издребняваме), като всеки от тях предоставя различни методи за разправа с опонента.

Магьосникът използващ червени магии ще разчита предимно на бързите и евтини гоблини и магиите за директно поражение.

Владеещият синята магия ще се опитва да контрира противниковите магии и да изсмуква противниковата магическа енергия, докато самият той не събере достатъчно мана, за да нападне противника си с голяма армия наведнъж.

Белият заклинател разчитат на

по-дефанзивна игра и единици, които при атака или призоваване пълнят кръвта му или пък стоят назад, пазейки го и същевременно увеличавайки перманентно живота на другите му бойци. Enchantment-а „Test of Endurance" пък ви дава възможност да спечелите играта като напълните собствения си живот до 50.

Черните магове също ще могат да пълнят кръвта си, но по-подъл начин - изсмуквайки жизнените точки на вражеските единици. А някой от злите им същества при смъртта си ще намаляват временно *атаката* и *живота* на всички войски наоколо, което е равнозначно на смърт за по- крехките създания.

Горските обитатели и магията на природата ще са на страната на всеки чародей овладял зеления цвят (то доста народ в тази редакция го е овладял по доста категоричен начин – бел. Snake). Огромни чудовища и елфически воини ще се бият на ваша страна, докато други ще ви помагат да регенерирате енергията си по-бързо.

Както във всяка игра и тук има кампания, в случая задвижвана от един доста глуповат сюжет. Главната героиня е млада гладиаторка, специализирала в червената магия. По някое време родината ѝ бива разрушена от трима могъщи магьосника, безценният талисман, притежаващ силата на петте магически школи бива унищожен, а магическите камъни, в които се намира сила даваща контрол над всяка школа магии - разпръснати из различни светове. От вас – естествено – се очаква да се нагърбите със задачата да ги съберете отново.

Кампанията е разделена на 6 части, като в първите пет ще имате възможност да изучите различните типове магии, а в последната сами да направите магическата си книга, като дори имате възможността да комбинирате два цвята. Другите модове на игра, освен кампанията, са Аркаден двубой и Тренировка, като двата са горе долу сходни. Избирате си даден магьосник, владеещ определена школа, и след като победите няколко противника играта ви отключва нов боец. Най-интересното при „Аркадния двубой" е възможността да си направите сами герой и да изберете, кои магии да има в книгата му. За да можете обаче да сложите магиите от даден цвят трябва да сте минали съответната кампания.

За графиката могат да се кажат доста добри думи. Все пак става дума за енджина на Unreal Tournament. Появяването на съществата на терена, както и самите им модели и начина по който се дематериализират, само за да се появят няколко секунди по-късно на първоначалното място, на което са били призовани, изглеждат великолепно. Заслужава си също и да се види в действие как светкавицата от жезъла на противника ви контрира опита ви да призовете някое могъщо същество, както и летящите към противника унищожителни снаряди. Музиката се вписва прекрасно в атмосферата, а едни от любимите ми звуци са предсмъртните викове на гоблините. Дотук всичко е по med и леб (тъй де масло), обаче сега идва време за...

**Критиката**

Първоначалният ентусиазъм, който играта предизвиква може да изчезне почти толкова бързо, колкото се е и появил, особено ако нямате с кого да пробвате мултиплейъра или поне „hot seat" варианта. Интересът се губи именно, докато играете кампанията в опит да отключите всички магии. Всеки куест има по 17 мисии, след всяка от която получавате само по една магия и някъде към четвъртата кампания, поне аз започнах да се изнервям от бавното и монотонно развитие. Освен това в целия ешканлък свързан с търчането нагоре-надолу за събиране на мана, правене на магии и опит да се защитите от достигащите до вас врагове, доста често човек може да се объркa и да направи погрешното заклинание, което - предвид бавното възстановяване на маната - може да се превърне в последната ви грешка. Просто управлението с клавиатура е трудна, а играта с джойпад, която за щастие имах възможност да пробвам, наистина е по-лека, което най-вероятно означава че конзолният вариант ще се приеме по-добре от масите.

В крайна сметка Magic the Gathering: Battlegrounds е игра, която може да бъде доста забавна и разтоварваща, и си заслужава, ако не да се изиграе цялата то поне да се пробва.

www.kion.bg.dof.com

# Dungeon Siege: Legends of Aranna

**Автор: Duffer**

**Дилемата на Героя или Рисковете на селскостопанския труд**

„Люде! Нивгаш не съм предполагал, що за неподзирани рискове крие това полската работа. Ужас ви казвам - ужас и половина. Чуйте сега - аз да ви редя, вие да се поучите.

Значи преди година и половина, както си копах кротко в градината, прошумоляха храстите и изскокна оттам някакъв човечец. Целият омазан с кървища завалията - на умирачка беше, тръшна ми се в краката и вика:

„Брат ми, монстери напълзяха кралството - търчи веднага в Столицата да уведомиш краля" и взе че даде фира.

И аз нали съм съвестен и будала, грабнах мотиката дето плевях допреди малко с нея зарзавата и като хукнах...

И като се почна едно пата-кюта, като ми налетяха ония ми ти монстери, че като ги зачеластрих - а с мотиката, а с късия меч, а с дългия, а с магическата сабя, а с тоя магьосник дето хич не го зная отде дойде и той, а с някаква мома с арбалет, брони-мрони, шлемове, ръкавици, пръстени и амулети се разхвърчаха, че и някакво магаре се мерна по едно време в мелето. И то да ви кажа кютека увлича малко и като се развихрихме дружината, докато се усетим да спрем и вече бяхме в подземния свят и налагахме по главата Шефа на демоните, дето беше отвлякъл краля и беше нацвъкал кралството с гадини. Хеле натирихме го обратно в Презиподнята и възцари се един мир в онова ми ти гнусно кралство - сговор и щастие.

Хубаво, ама аз докато спасявах монархията, градината взела че погинала - нали я зарязах до никъде, та всичкият зарзават изгнил - тоя дето останал го изкрали гаргите.

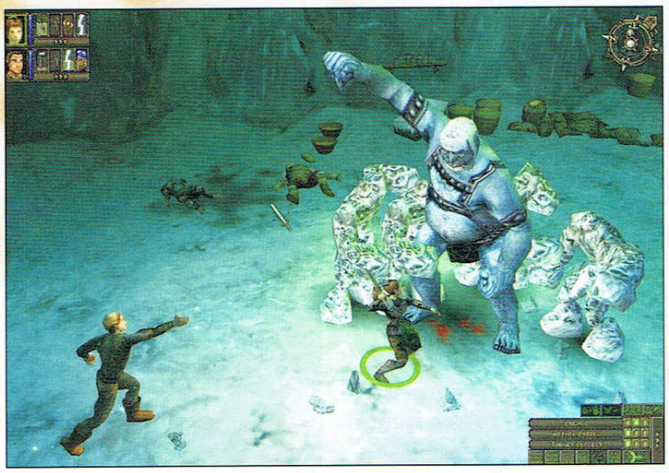
Та вдигнах се аз и се пренесох от гнусното кралство, та право в китния остров Utrae. И защото бях посъбрал жълтици (хехе, не е вчерашен батьо ви - то героизъм, героизъм, ама герой къща не храни) и вдигнах голяма къща. Заживях си аз от доволно по доволно, ама един ден (кой пък ме би по главата) си викам - бе я аз да си припомня старите времена и да изляза да цепна малко кютуци за камината. И тъкмо излязох, изтъпаних един пън на дръвника, плюх си на ръцете и а-ха да замахна с брадвата и дотърча един съгражданин - целия потен и разочрлен и вика: „Бързай братко, монстери!"

Грабнах брадвата и като се почна една..."

**Рейтинг 6.5**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Mad Doc Software
**Разпространител:** Microsoft
**Жанр:** Action RPG
**Сайт:** www.dungeonsiege.com
**PC:** 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 3
**Сложност:** Ниска
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 5 минути
**Масовост:** Голяма
**Прилича на:** Diablo/Diablo II, Dark Stone



**И**сторията ли?

Голямото лошо Зло се е измъкнало от вековния си затвор и в отговор на грубия акт по запирането му в подземния зандан (неизвестно от кого) е решило да отмъсти (няма значение на кой). За негово огромно нещастие насреща му се възправя нашия герой. Но не приемай твърде навътре забележките ми по историята - тя е ни

## Новостите:

*Подобрена ефективност на партито (по специално маговете)* – освен десетте вида формации за групата, сега може да се избира измежду десет различни предварително зададени комбинации от магии – дори и такива които не са активни в момента.

*Запис на играта в мултиплейър* – след излизане от мрежова сесия прогрес ти автоматично се записва.

*По-подробна карта* – допълнителни указания по картата, свързани с куестовете, наименования на местности и региони.

*Ранци* – допълнително увеличават инвентара на героите ти.

*Бутон „продай всичко"* – улеснява търговията.

*Нов тип товарно животно (трагг)* - Трагът освен че носи повече товар, вече не е пасивен наблюдател, а активно участва в сраженията.

## Допълнителни магии:

*Трансформационни магии* – посредством тях маговете ти могат да се превръщат в могъщи меле бойци или мощни създания, като Скални зверове или Гигантски скорпиони.

*Orb магии* – призовават група сфери от различен вид, които обикалят около магьосниците ти и автоматично атакуват близко стоящи мишени.

*Глиф-капани* – магии които създават магически клопки – при досег с враг те се задействат и нанасят поражение.

*Комплекти* – подобно на уникалните комбинации от предмети в Диабло 2 – веднъж събран, комплекта носи допълнителни бонуси.

*„Омагьосани" (imbued) предмети* – подобни на „редките" предмети в Диабло 2 – имат специални характеристики.

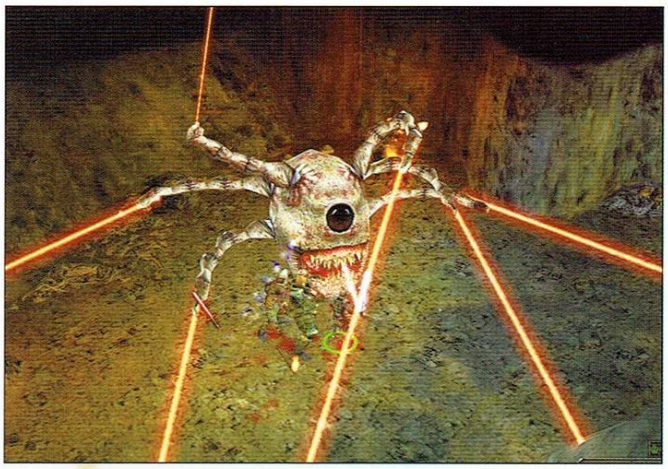
повече ни по малко това което следва да се очаква като фабула на хакенд слаш ориентирана ролева игра. Поднесена под формата на различни книги и дневници, разхвърляни из острова на The.Utraeans (мястото на действието), изобилстваща от клишета тя изпълнява напълно задоволително предназначението си.

На фона на Главния куест (Голямото Зло - нали помниш) се развива и Куеста на твоя герой. В търсенето на собствената си идентичност нашият човек ще разнищи Историята на отдавна изгубените си родители - самите те дръзки аватюристи и изследователи, изчезнали из дебрите на Утреанските джунгли.

В действителност вероятността да вземеш присърце тегобите на героите си - били те главни, второстепенни или логаритмувани - е доста малка. Авторите са ги направили толкова безлични и лишени от индивидуалност, че много малко ще ти пука кой и защо е в групата ти, както и дали ще оживее след поредното меле или не.

Геймплея не се е променил особено - поне не в положителна посока. Може би си обърнал внимание - „Легендите" не са правени от авторите на оригинала. Въпросните (очевидно твърде заети с Dungeon Siege II) са тропосали задачата по изработката на актуалния експанжън на не особено известната компания Mad Doc Softwear. Последните, сковани от опасения, да не би батковците от Газово Захранените игри да им се скарат, ако предприемат някакви драстични промени по геймплея, са се ограничили до грубото количество, без да се замислят за качеството. Заблудени от максимата, че количествените натрупвания, видиш ли, водели до качествени изменения, Мад-Докци да се впуснали в бурно добавяне на брони, оръжия, шлемове, пръстени, муски и амулети, гадини, магии и прочее. Ако случайно се числиш към сплотената група на индивидите оргазмиращи неконтролируемо, когато след 10-12 часово блъскане на месото попаднат на „уникалната" находка - меч, нанасящ не 420, а 425 поражение, значи това е твоята игра.

Геймплеят е все така елементарен (управлението пада враз два бутона от клавиатурата и мишка, нали помниш). AI-то на персонажите от групата ти е много добро - интелигентно подбират мишените си, използват максимално добре преимуществата на въоръжението си. Освен това ако изрично не си им задал да стоят на място, колчем видят, че си атакуван се втурват през глава да ти помагат. Да не споменавам факта, че вече дори не е



нужно целиш точно чудовищата - ако задържиш натиснат клавиша Shift и цъкнеш къде да е с левия бутон на мишката, героя ти атакува най-близката гадина. Трудно е единствено в самото начало - докато понатрупаш опит и плячка. После, веднъж формирал корава група персонажи можеш да ги насъскаш буквално с едно цъкване на мишката и те ще прегазят произволно голямо количество врази почти без твоя намеса.

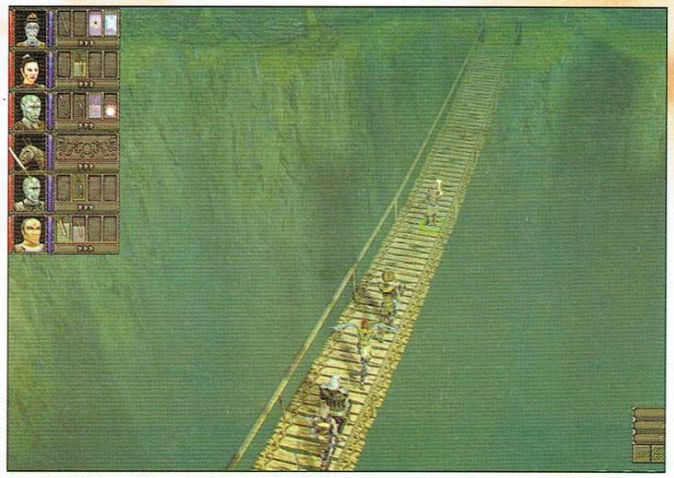
На мен лично ми беше забавно в първите 15 минути, безразлично през следващите 20 и досадно до полуда през всички останали общо 15-20 часа игра, които предоставя експанжъна.

Графичният енджин между другото също е без промяна - с изключение на добавените нови текстури за терени, монстъри и въоръжение, графиката си е същата. Лошата новина произтича от факта, че от излизането на оригинала ни делят вече година и половина и онова пред което колегата Уиспър се прехласваше тогава, днес изглежда в най-добрия случай посредствено.

Музикалните теми и озвучаването като цяло тоже не съумяват да надскочат средното ниво.

Присъдата е следната: ако не питаеш твърде големи очаквания към тази игра, ако не си се подгрял твърде много от горещия трейлър на Dungeon Siege II (има го на първия диск на играта), както и ако си гледал на DS:LoA, като на възможност да прекараш няколко часа в неангажиращо екшън забавление - играта ще ти хареса.

Но силно съветвам хард-кор почитателите на ролевите игри да стоят далеч от това заглавие - то просто няма какво да им предложи.



## Нови чудовища:

*The Hassat* – котконоподобни същества със свирепа нрав.

*Полу-гиганти* – наричани още „Деца на Планината", те са странници на Остров Утрае. В рамките на кампанията освен като врагове, полу-гигантите могат да бъдат присъединявани и като съюзници в групата ти.

*The Utraens* – древна раса технократи, овладели до съвършенство магическото изкуство.

*The Zaurask* – гущероподобна раса населяваща джунглите на остров Утрае.

*The Droc* – примитивна крокодило-подобна раса.

workshop.headoff.com

# The Hobbit

**Автор: Damond**

*В една дупка в земята живееше един хобит.*

Да, правилно се ориентирате, за Толкин си говорим. Този път, за добро или лошо, не става дума за преексплоатирания вече Властелин, а за „Хобитът". Изхождайки от презумцията, че голяма част от вас са чели или поне чували за тази книжка, пробутвана у нас като детска, ще се въздържа от преразказване на историята.

А сега ще опитате ли да познаете кой от жанровете липсваше при досегашните толкинови игри? Именно, джъмп енд рън, увенчан с гордото име адвенчър. Не, че нямат основание хората, достатъчно пъзели са наблъскали със и без причина. Ех, тези пъзели... Не, бе, нямам нищо против загадките, не ме разбирайте погрешно, но ми се струва някак унизително Билбо Бегинс, отправил се към най-великото приключение на своя живот, гордо размахал елфическия си меч, прегазвайки всеки враг, изпречил се на пътя му, да се катери из полуразрушени постройки в търсене на зъбни колела. За да поправя някаква джуджешка машинария. Поредната такава. Или да размества блокчета с руни като същи Разиел. Но нека не се отклоняваме от темата.

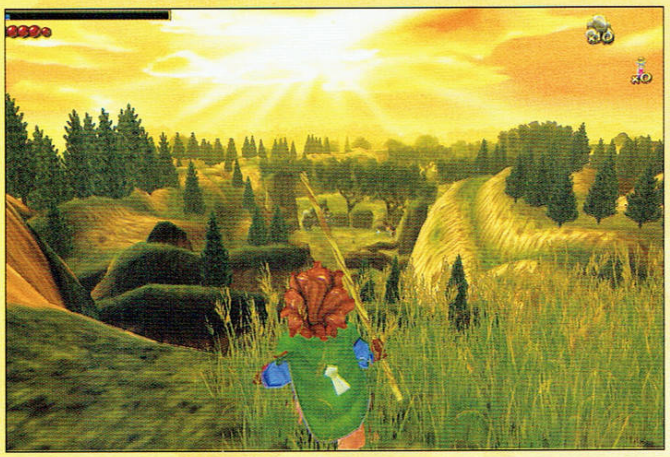
За „Хобитът"... Всяка книга е един огромен, алтернативен свят. Какво значение има дали той е изкривено отражение на нашия – една алегория или просто поредната приказка за Доброто и Злото. Историите не доскучават, поне докато човек пази частица от онова детско въображение, което е способно да превърне обикновената пръчка в меч, а онази стара порутена къща в поредния обсаден замък. Някъде тук е мястото и на явлението, наречено фентъзи. Нима има по-прекрасен момент от този, в който виждаш претворени собствените си мечти, претворени в нещо реално, толкова близко и едновременно безкрайно различно от сцените, създавани в съзнанието [абе принципно има, ама нека не ставам банален с тези блондинки – бел. Snake]? Всяка стъпка из The Hobbit, дори и леко дразнещото на моменти обикаляне и отклоненията от историята, не биха могли да премахнат усещането, че си там - в Средната земя, в пещерите на гоблините, в двореца на елфите, в Езерния град. Прокрадваш се тихо покрай троловете, стъпките ти отекват около спящия Смог, усещаш тежестта на камъка Аркен – сърцето на Планината, свиваш се в тъмното под блестящия, вероломен поглед на Ам-гъл. Виждаш изпълнените с надежда тринадесет чифта очи на Торин и съдружие...

Може би вече е крайно време да започна да говоря за самата игра. Но знаете ли, не ми се иска. Може би толкиновото влияние е твърде силно, трудно е да се разделят книга от игра. Все пак ще опитам...

Някъде в началото стана дума за принадлежността на The Hobbit към джъмп енд рън жанра, който се оказва странно подходящ за случая. Наистина подскачането на Билбо по платформи и изкачването по въжета може да не е най-достойното занимание, но си е проста необходимост – как иначе една малко човече би могло да се справи с толкова големи препятствия. Много ръчки чакат да бъдат натиснати, няколко тетриси – да намерят човека, готов да прекара дълго време в подреждането им. Учудващо пъргав за хобит

| Рейтинг | 7.2 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Inevitable Entertainment
**Разпространител:** Vivendi
**Жанр:** Адвенчър
**Сайт:** www.lotr.com
**PC:** 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 10 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Rayman 3



със заоблено коремче, нашият герой припка неуморимо от ниво в ниво. Освен когато не пропада в поредната дупка. Не бързайте да обвините човека, държащ мишката. Имам си оправдание, съставено от три думи – фиксирана конзолна камера. Характерното й свойство – винаги застава под неподходящ ъгъл при най-рискованите скокове. Резултат – човечето се понася целеустремено към бездната/водата, а отчаяният му вик застива във въздуха. Или ако мога да си позволя един цитат – джъмп енд джъмп

енд джъмп енд лоуд. Но това, разбира се, не е всичко - Индиана Джоунс може да се скрие спокойно в Храма на Обречените, тъй като мистър Бегинс печели първо място по виртуозно управление на количка в мина. След шестата поредна обиколка в резултат на неуспешен опит за откриване на пътя, в стомаха започва да се надига една много неприятна и добре позната вълна... На фона на целия този ужас се чува един и същ повтарящ се жизнерадостен музикален мотив. Така трябва. Няма значение колко често мре Билбо, важното е духът да се поддържа бодър. Това очевидно е било мотото при създаване на цялостното озвучаване. Дори предсмъртните викове са весели.

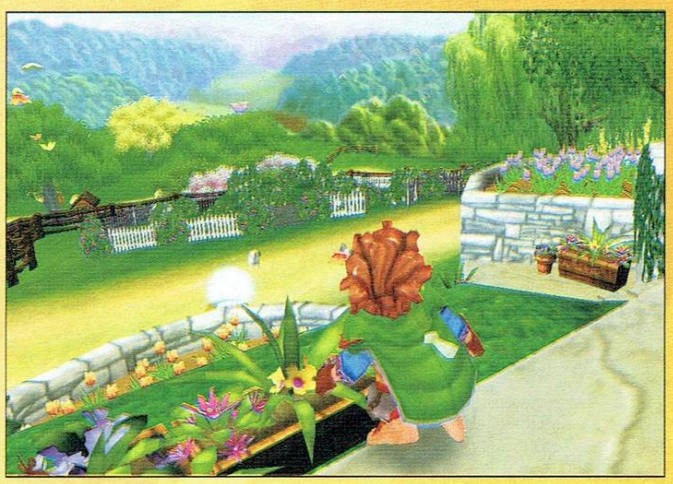
Но да приключим с тази патетична картина, преминавайки към невероятния героизъм и изключителното мъжество, които хобитът демонстрираше през цялото време. Количеството избити противници в The Hobbit се равнява по численост на малка наемническа армия. Сигурна съм, че ако Билбо участваше по-дейно във Властелина, нямаше да има нужда нито от Гандалф, нито от Арагорн, а още по-малко от войските на елфи и хора. Още сънувам кошмари с разни пълзящи по стените отровни паяци, някъде зад гърба си дочувам тихото прошумоляване на измъкващите се от земята скелети на Некромансера (дело единствено на болния мозък на сценаристите). И гоблините, ах, тези гоблини в блестящи брони и огромни щитове в ръце. Да не забравяме и плюещите цветни градинки и показващи се от дупките си огромни земни червеи. Последните две вметки спадат към не особено опасните, но изключително неудобни за избиване врагове. В тези моменти в употреба влиза тежката хобитова артилерия. Камъните. Тях си ги носите в подходяща за целта раничка. Какво смешно има? Хубавите камъни са рядкост, не може да замервате лошите с какво ви попадне под ръка, нека да бъдем спортсмени все пак. Затова ако срещнете случайно разхвърляни из нивото купчинки (зная, че не приличат на камъни, все пак за пръв път се срещат в нещо подобно на...хм, обор, което се оказа ябълкова градина впоследствие), ги обирайте старателно. Само си имайте едно на ум, че уцелването с паве често въпрос на късмет. Трудността при преценяване на разстоянието и съответната парабола е доста неправомерно завишена. Тук-там се срещат и ъпгрейднати скали – огнени и замразяващи. Единственият път, когато нямаше как да се продължи без да бъдат използвани обаче се оказа битката с три поредни боса в пещерата на паяците. Иде ред и на сопата. Второто могъщо оръжие. Тя дава и най-важното предимство на подскачащия хобит в една от основните олимпийски дисциплини в Средната земя– овчарският скок. Усещам как вече се питате къде е Жилото – славната сабя, преминала в последствие при Фродо. Тук е, ведро поклащаща се при всеки скок. Става и за бой дори. С времето Билбо усъвършенства уменията си в боя и хвърлянето на камъни. Из нивата се мотаят подходящи за целта скролове, чието прочитане дава специални атаки, увеличава щетите и точността.

„Хобитът" не изостава от модата – вкарване на RPG елементи под път и над път. При изпълняване на различните мисии и събирането на разноцветни кристали, подопечният вдига левъли и здравето му се увеличава. Не е пропуснато и наличието на инвентар – мястото за разнообразни поушъни и всякакви други джунджурии, необходими за изпълнението на поредния куест. Какво още има по принцип в RPG-мата [ракети? – бел. Snake]? Сандъци с благини под формата на отвари, пари, ключове и подобни, разбира се. А как се справяме с тях? Хакваме ги. Основно чрез решаване на някакви странни загадки с движещи се между червена и зелена зона стрелки. Богатството, скрито в сандъка, е правопропорционално на сложността на ключалката. При неуспешен опит следва наказание – отрова или експлозия.

Толкова за RPG-мата. Други жанрови заемки? Спомняте ли си специалното умение на хобитите – способността да се промъкват тихо. Ако не, ще си го припомните, стелт елемента е добре застъпен, особено след откриването на Единствения пръстен. Първоначално ви тренират с прокрадване около тримата тролове, после ще ви тестват с лутането из двореца на горските елфи под закрилата на пръстена и накрая триумфално ще ви дипломират с разходка по съкровището на дракона.

Забавно е, наистина. Всъщност всичко би било прекрасно и „Хобитът" щеше да заеме своето почетно място в гейм историята, ако нямаше една дребна подробност, наречена графика. Не може игра, излизаща в края на 2003 година да изглежда по подобен начин! Предполагам, че идеята е била да се докара нещо близко до анимационен стил, но липсата на сенки и невероятно размазаните текстури развалят цялото впечатление. Билбо и част от враговете напомнят на пластмасови играчки. Ако прибавим към всичко това ярките и весели цветове, се получава един меко казано, грозноват резултат. Визуални адмирации заслужават единствено рядко появяващите се филмчета. По-сполучлив Ам-гъл не бях срещала досега.

Изтрайте още малко, приключвам вече. Тук, на финала, се предполага да ви кажа струва ли си игрицата или не. Един фен на книгата може да я приеме с разтворени обятия или да я заклейми като поредната гавра с Толкин. А за останалите... водейки се от принципа, че човек трябва да опита от всичко и да научи колкото може повече за краткото време, с което разполага – пробвайте я. На моя отговорност.



workshop.headoff.com

# LotR: War of the Ring

**Автор: Duffer**

*Говорят си две жени. Едната се оплаква на другата:*

*- Мале моя много пий!*

*Другата солидарно кима с глава:*

*- Бе и моя пиеше, ама аз го изцерих! Един ден напълних кофа с ракия, а на дъното и сложих една умряла котка. Моя се прибра, излочи ракията и като видя на дъното котката така се отврати, че оттогава не близва!*

*- Бре! – казала първата - и аз ще взема да пробвам.*

*Речено строено – напълнила кофата, пуснала умрялата котка и излязла да пазари.*

*Прибира се и какво да види – мъжът й хванал котката, изстисква я енергично и вика:*

*- Айде пусни още малко де, още малко само...*

Ако замените във вица „пияница" с „геймър", „жена" с „дивелъпинг компания", а „умрялата котка" с понятието „франчайз Властелина на пръстените" ще получите доста ясна картина на взаимовръзката между безапелационния шедьовър на Толкин и пазара на електронни развлечения.

След няколко доста слаби заглавия и две чисто конзолни, прекрасни екшън ориентирани игри, несъмнено дойде ред и жанра на реално-времевите стратегии да вземе своя дял от Магията на Средната земя.

Vivendi постъпиха умно преди време купувайки правата върху създаване на игри по книгата. Права, от които те дълго не се възползваха и за които се сетиха едва с появата на филма. Макар към днешна дата вероятно да им се иска той да не се беше появявал изобщо или поне да са били толкова далновидни, че да купят правата и за него. Нещо, което направи ЕА обаче. Ето как се случи, че игрите на ЕА стриктно следват историята и начинът, по който тя е интерпретирана във филма, а тези на Vivendi разполагат с цялата книга. Ако питате мен, най-малкото в краткосрочен план, а той в много случаи се оказва по-важен, защото до дългосрочен може и да не се стигне, по-прецакани са Vivendi. Едно, че днес подрастващите много повече гледат филми, отколкото четат книги – това добре стана ясно, след като Толкин бе ретиражиран по цял свят веднага след Двете кули; и второ – че нямат възможността да ползват невероятните кадри от лентата на Питър Джаксън.

Освен това – от чисто маркетингови съображения – те са принудени да се дистанцират, колкото е възможно от моментите, пресъздадени във филма и да акцентират върху други, по-периферно засегнати или направо пропуснати от сценаристите.

Битките, които ще водиш в War of the Ring, са именно онези моменти, оставащи извън фокуса на филма: „Добрата" кампания проследява пътя на Леголас, Гимли и Боромир до Ривърдейл, а в историята на Гортаур Жестоки, ще имаш честта да помогнеш на Саурон в бягството му от мрачния Мордор и обсадата на Минас Тирит.

Всяка от тези кампании включва по 10 мисии – своеобразен „поглед" зад кулисите на Войната за Пръстена.

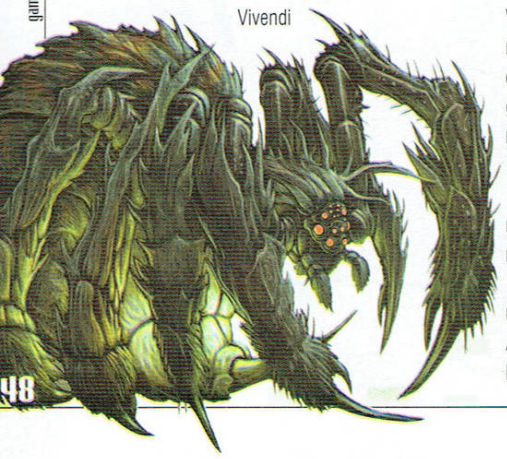
**Рейтинг 7.5**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Liquid Entertainment
**Разпространител:** Vivendi
**Жанр:** Стратегия
**Сайт:** www.warofthering.com
**PC:** 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 10 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Battle Realms, WarCraft

Включена е и опция за самостоятелна битка – срещу компютърен опонент в Скирмиш или с приятели в мрежа.

Въпреки гръмкото си наименование и присъствието на познатите от книгата герои, в основата си WotR не е нищо повече от средностатистическа реално-времева стратегия. Очевидно за направата на играта е използван солидният фундамент на нелошата Battle Realms на същите тези Liquid Entertainment, които са разработчи-



ците и на рецензираната в тази статия игра. Използван е същият графичен енджин (с малки подобрения), променени са само характерните сгради и балансът на единиците. Системата за събиране на ресурси също е аналогична: два ресурса – храна, добивана от – внимание, дами и господа! – кладенци; и руда, добивана от мини, като и едните и другите са удобно пръснати по картата, в близост едни до други.

Като цяло геймплеят е до болка познат – събираш-строиш-ъпгрейдваш-нападаш-унищожаваш. В 9 от 10 случая най-сигурната тактика за победа е да смажеш врага с числено превъзходство - разбирай бързо завладяване на максимално много мини/кладенци и бълване на паплач.

В „светлата" кампания ще можеш да „произвеждаш" три от познатите „добри" раси в Средната земя – джуджета, елфи и хора. Освен това на своя страна ще можеш да привлечеш още Хуорни, Енти, Беоринги, Роханци.

За нещастие аз съм заклет поклонник на магията на Толкин и Средната земя, и май именно в този момент започнах да се чувствам доста странно играейки тази игра. Виж сега – някак бих могъл да се съглася (евентуално да се насладя) на заглавие с подобен замисъл, но изпълнено в духа на Myth III например: т.е. тактическа игра, в която герой – примерно Арагорн или Гимли ръководи малка група подбрани единици в опасна мисия. Но прощавай, не можах някак да свикна с мисълта, че

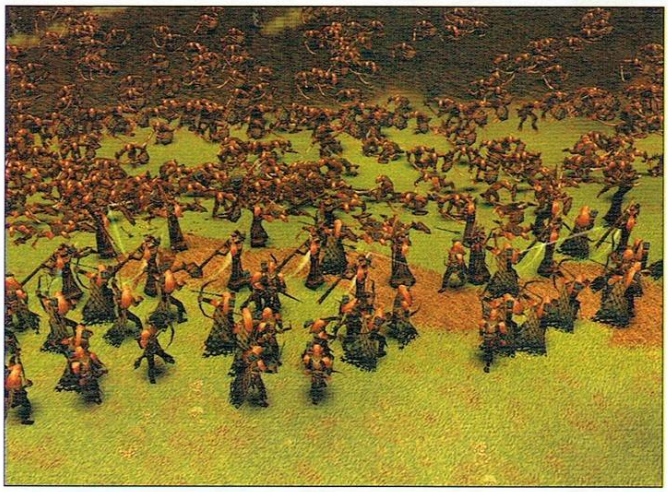
такива любимите ми горди джуджета-войни просто изскачат едно след друго, безспирно от някаква ръбеста барака с рев: „Къде е битката?!" и така докато има ресурс за харчене. Това някак разваля общото впечатление. От друга страна за незапознатите с подробности около историята или хора, които не са вманиачени на тема Толкинизъм, нещата вероятно ще изглеждат просто забавни.

В този аспект от геймплея, съм по склонен да отдам предпочитанията си на „лошата" кампания. Може би представата за „серийното" производство на Урук-хаите на Саруман ме е подготвила психически за това – знам ли.

Като цяло мрачните герои и единици ми бяха доста по-интересни. Тъй като на тях е обърнато далеч по-малко внимание, както във филма, така и в книгата, тук авторите са се развихрили и са си позволили да проявят повече въображение. Освен няколкото чешита орки и

гоблини (които са направо задължителен реквизит), в Сауроновите редици се нареждат още два вида троли, гигантски паяци, войни-харадрими, сенки, разбира се любимците урук-хай, уарграйдъри и други.

Цял един съществен аспект от



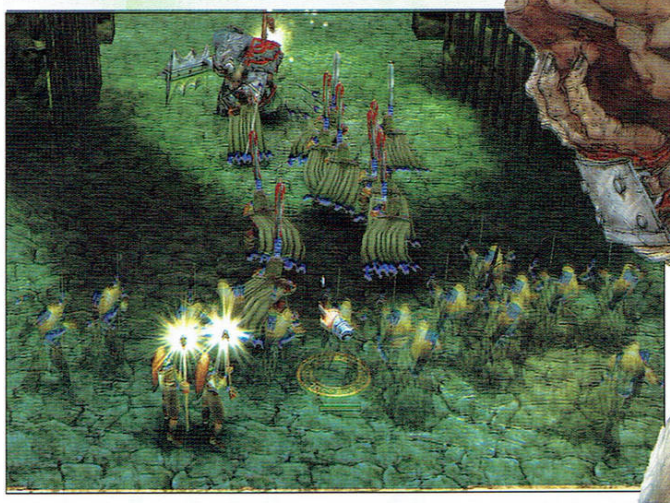
играта е моментът със специалните единици (герои) и масовите магии за всяка от „расите". Тук нещата са решени оригинално – посредством тъй наречените „съдбовни" точки. Въпросните се акумулират по време на бой – колкото повече се биеш (и побеждаваш, разбира се) толкова повече „съдбовни" точки се трупат в актива ти. В произволен момент натрупаните точки можеш да използваш по предназначение в две насоки – да наемеш уникална единица – герой, или да направиш магия/призоваване. Героите, които можеш да призовеш (респективно да съживиш, ако са убити) са: за добрата страна – Фродо Бегинс, Арагорн, Гимли и Леголас и Гандалф Сивия. За отбора на Саурон изборът е измежду: Саруман, Лорд Назгул, Гришнак (водача на клана на Мордорските орки), Голъм и Салем (харадрима). Специалните атаки на героите, между другото, също „стру-

workshop.headoff.com

ват" определен брой „съдбовни" точки.

Отделно можеш да използваш „съдбовните" точки за правене на магии. Каймакът в тази секция са могъщите създания, призовани да се бият на твоя страна – по-малко впечатлителния Гигантски Ент и абсолютният шедьовър – Балрога – великолепен артуърк – както по отношение на външен вид, така и по отношение на огнената му атака.

В тази връзка – мога да кажа, че въпреки остарялата графична технология (все пак Battle Realms беше актуална преди около 2 години) играта не изглежда никак зле. Особено анимирането на гореспоменатите специални създания и магиите. Малко куца артуърка на сградите и единиците – ниско-полигонни, ръбести, анимирани с малко движения – всичко това им придава един леко комиксов вид, който не се връзва с епичността на Толкиновата сага.



Изключение от това правят може би само Ента и Балрога – в момента, в който те се появят на бойното поле, наистина ще почувстваш, че разполагаш с неподозирана мощ в ръцете си.

Що се отнася до артуърка – чувствай се свободен да му се наслаждаваш колкото ти душа сака – все пак за това си дал пари за втория диск на играта. Да, правилно се досещаш – там има само картинки и нищо друго – малка маркетингова подлост от страна на разработчиците.

Забележки имам по отношение и на озвучаването. Точно защото Vivendi нямат права върху филма спокойно можеш да забравиш за гласовете на Йън Мак-Келън, Илайджа Ууд и Виго Мортенсън – актьорите записвали репликите на единците и героите в играта нямат нищо общо със „звездния" състав на „Властелина". Отново ще наградя с черна пчеличка озвучилите на „лошите" в играта – актьорът дал гласа си на Ам Гъл звучи почти като Анди Съркиз, а патетичните хленчения на гоблините „Good masta..." погалиха жадните ми за угодническо подмазване уши.

Музиката като цяло се състои от ненатрапчиви хорови изпълнения, които не могат да се закачат дори на малкия пръст на виртуозния Хауърд Шор. Поне не дразни.

Присъдата? Реално погледнато, ако пренебрегнеш „Lord of the Ring" опаковката, WotR си е прилична стратегия с фентъзи тематика – лека, неангажираща, насочена предимно към по непретенциозната публика. Тя едва ли ще те заинтригува ако си хард-кор играч – все пак това не е WarCraft. Тя е насочена очевидно към LotR манията, които си лягат и стават с томче на Толкин под възглавницата. Спорно е доколко качествено успява да привлече вниманието им, но ако има нещо безспорно, то то е, че въпреки всичко успява да бъде достатъчно забавна и определено става за убиване на време.

Изпълнители: MAGRATHEA

RADIANT live (MAGRATHEA)
Съзнание и въприятие отнесено към пъчистия спектър на звука. Музика и визия водени единствено от неограничеността на експеримента.

MANA live
"Mana" е сръхестествено изпъчване, предаване на вътрешно усещане чрез музика за осъществяване на комуникации. Превръщане на чувства в звукови вибрации.

OJO De TIGRE Project "Mario takes a walk"
Пренатоварването е състоянието на съзнанието. Опознай силата, циркулиращата енергия. Докосни кристалът.

Дата: 26.12.03 (Петък)
Място: Club No (В Театър "Иван Вазов")
Начало: 22:30
Вход: 4.00 лв

rfi Flash 103.6 FM
MM СИНТЕЗ
GAMERS' LIFESTYLE WORKSHOP

VOV | TAG | Oxydant (MAGRATHEA) / Visuals: ENGEBONG / Decoration: MAGRATHEA | DIUM http://magrathea.abv.bg

# Need for Speed: Underground

**Автор: Д-р МгАК**

Настоящият документ е извадка от изследванията на пациента г-н Х, приет в болница с диагноза Nekontroliruemo Pristrastiavane kym Need For Speed: Undergound. Представени са и части от изказвания на гореупоменатия пациент, в паузите между електрошоковите терапии, които могат да помогнат за диагностициране на понататъшни такива случаи.

*К'во, бате? Питаш ме к'ва кола карам? Е не я ли виждаш? Това е Mitsubishi Eclypse GSX, V6 двигател, 3.0 литра. Със спортно синхронизирана скоростна кутия. Да, да, онова черното с големия спойлер и ниска-*

Както вече беше упоменато, пациентът страда от пристрастяване към играта Need For Speed: Underground (от тук нататък наричана за по-кратко NFSU). Синдром наблюдаван често напоследък сред феновете на високоскоростните дигитални забавления. Самата игра представлява аркаден рейсър от производителите Electronic Arts и е дългоочаквано (седмо поред) продължение на популярната им серия от рейсинг игри. След издънката Need For Speed: Hot Pursuit повечето хора не знаеха какво да очакват, но още с появата на демото на NFSU манията от старите части на серията се възроди като феникс от пепелта по

| Рейтинг | 9.6 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Electronic Arts
**Разпространител:** Electronic Arts
**Жанр:** Аркаден рейсър
**Сайт:** www.eagames.com/official/nfs/
**PC:** 700MHz, 256RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Ниска
**Ценност за жанра:** Огромна
**Време за усвояване:** 10 минути
**Масовост:** Много висока
**Прилича на:** NFS серията, Midnight Club 2

пътя и изгорелите газове. И с пълно право. Поредната NFS е брилянтна и заслужава своето почетно място в залата на славата при рейсърите от този тип.

Като цяло идеята е проста и е използвана и в други игри (най-актуалният пример е Midnight Club 2). Става дума за серия нелегални състезания в градски условия. Който е гледал филмът The Fast And The Furious или живее близо до Илиянци знае за какво става въпрос. Събират се разни луди глави, слагат пари на капака на колата и се състезават едни с други. Общо взето действие изпълнено с голяма доза адреналин независимо дали печелиш или губиш. И от EA са успяли да пресъздадат тези състезания и по-специално свързания с тях адреналинов взрив с достойно за похвала съвършенство.

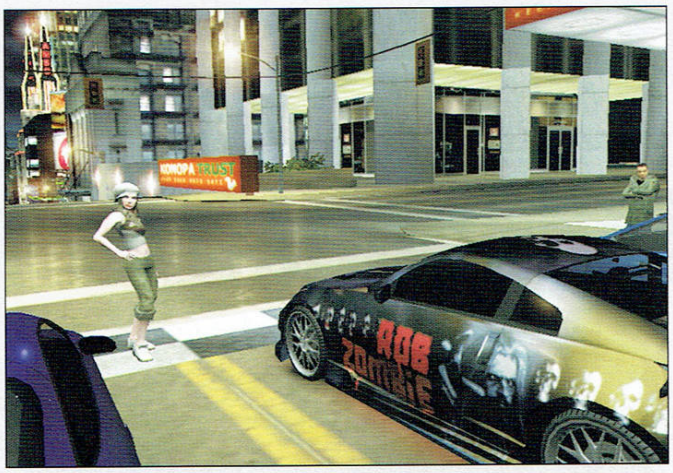
А след края на всяко състезание състезание участниците получават определен брой точки за интересни изпълнения, които в последствие биват инвестирани в ъпгрейди по физиката, визията и техническите показатели на колата. Или пък директно за закупуването на по-мощен автомобил. Така след всяко състезание вашата миличка каручка ще се превръща във все по-голям и по-страшен противник за останалите на пътя. Освен това, колкото по-гъзарско ви е возилото, толкова повече нараства престижа ви, а точките, които получавате за разни каскадни изпълнения се умножават по него. Така например, ако сте с рейтинг 1 и получиш 10000 точки ще имаш 10000 точки. Ако имаш рейтинг пет точките ти спонтанно ще станат 50000.

Но нека караме по ред. В началото на играта...

*та броня. Да, бе, със сините лепенки отстрани. Страшен звер ти казвам. То и серийно си е дзвер, ама аз съм му сложил спортни спирачни дискове, смених седалките с олекотени Sparco, цялото купе е олекотено максимално, имам турбо и моята гордост нитро на Nitrous Express. Знаеш ли какво ги правя другите на улицата? Отнасям ги като стар ЗИЛ поцинкована кофа. Аха... Какво? Какви тапицирани стени??? Какъв плод на въображението ми?! Абе к'ъв си ти, бе, гъзар?!!!*

*Питаш ме как съм почнал със състезанията ли, бате? Ми кво да ти кажа, бех си бальче. Карах едно съсипано Голфче, ама пусто мерак ми беше да се ръчкам. И тогава се запознах със Саманта. Какво парче само, нема да ти казвам. То едни големи очи, то едни стегнати... панталони... нема да ти обяснявам, че ако ме чуе жената ще ме направи като Джон Бобит. Та въпросната мадама ме вкара в цялата работа. Бутна ме на едно-две места да покарам. Там се заядох с един-двама... Тоя Хосе сигурно още не може да си прости, че ме предизвика цели 3 пъти. Още не може да сглоби и мини*

workshop.headoff.com



*скутерче от това, дето остана от бричката му. Ма така му се пада. С много труд я направих тази кола, ейййй. Знаеш ли само колко пари и време съм и отделял след всеки старт. Пък то трябва да набира за Drag-а, да е стабилна за circuit-а и sprint-а, да се суче, ама лесно да я вкарваш в пътя за drift-а... Мани, мани. А и трябва да е красива, че повече мадами изявяват желание да ме хванат за скоростния лост...*

Та в началото на играта участникът бива представен на Саманта. Наистина очарователна госпожица, като това, което пациентът казва за очите ѝ е напълно вярно.

[Всъщност в цялата игра се е прокраднала една много ясно изразена еротична нишка, директно свързана с простичкия житейски факт, че жените наистина си падат по корави момчета с бързи коли. И именно красивата нежна плът, която се плъзва почти на границата на възприятията (прекрасен пример е интрото, в което едничкият кадър на елегантния женски крак, който натиска педала на газта е събрал в себе си повече еротично напрежение от цял порно филм) разрушава обичайната стерилност на рейсърите от подобен тип, доближава Underground максимално близо до реалния фийлинг от нелегалните състезания. Създава се някаква едва доловима, подпрагова възбуда, която съчетана с високата скорост превръща играта в наистина подлудяващ адреналинов взрив. – бел. Д-р Snake, еротоман под прикритие]

Но да не се отклоняваме от темата. След срещата със Саманта играчът трябва да си избере кола от нисък клас, с която да започне кариерата си. И като стана въпрос за коли в течение на играта ще имате на разположение общо 20 базови модела, които можете да ползвате и да развивате с подходящи ъпгрейди. Приятна екстра е наличието на вече развити коли, които придобивате при различни постижения, въпреки, че с тях може да се играе само на quick race mode, не и в Underground шампионата. Всяка от въпросните коли е посветена на изпълнител или група, присъстваща в саундтрака на играта. Сред базовите модели ще откриете вече споменатите Mitsubishi Eclipse и VW Golf GTI, а също така и Ford Focus ZX3, Peugeot 206, Nissan 350Z и Skyline, Mazda MX-5 и MX-7, Honda Civic, Dodge Neon, Toyota Celica, Subaru Impreza и още много зверове.

Режимите на игра са два – quick race и underground, като и в двата присъстват следните състезания: Circuit, Knockout, Sprint, Drag и Drift. В quick race можете да се насладите и на free run, което си е просто каране за опознаване на пистата, докато в underground имате и състезание срещу часовника, така наречения time attack. Какво представляват въпросните състезания ли? Circuit, Knockout и Sprint са състезания по улиците на града, обикновено с присъствието на трафик. Разликата е, че при Circuit имате няколко обиколки, при Knockout-а останалият последен на всяка обиколка отпада, а при Sprint-а имате само една обиколка, обикновено по трасе, което не се използва в другите две. Drift-а представлява ефектно каране в затворена писта, където целта е играчът да взима завоите с възможно най-много „поднасяне" и „усукване" на колата. В този режим използването на ръчната спирачка играе огромна роля. Drag-ът пък е просто невероятен [леко със суперлативите колега, че ме стряскате леко, а двеста и осма стая е прясно тапицирана и празна – бел. Д-р Snake]. Става дума за състезание на права отсечка, отново при наличието на трафик, като целта е колата на участника да успее да набере най-бързо. Това се постига с умелото уцелване на предавките и разумното използване на нитро, когато и по колкото трябва. Така може би звучи малко сухо, но това е, по скромното ми мнение най-пълното с адреналин състезание от всичките възможни в NFSU. Просто чувството да удариш нитрото, да се изравниш с конкурента и накрая да го биеш с една боя разстояние е несравнимо. Още повече, че както се вижда от разговора с пациента повечето виртуални състезатели отправят лични предизвикателства и в течение на играта участникът започва да си ги намразва съвсем осезаемо и лично. Проблемът за нас, психиатрите е, че тази игра може да се играе и през Интернет (само онлайн, няма LAN multiplayer), което означава, че психозата ще става все по-масова. В онлайн варианта се подържат всички състезания от single player и може да се изправят един срещу друг до 4 противника. Колкото са и максимално играчите в single player mode.

*Какво има в колата ми та съм толкова добър ли? Нали ти казах вече? Олекотено купе, турбо, нитро, синхронизирана спортна скоростна кутия, спортни спирачки, ниско профилни гуми и джанти, пълна инжекция. Всичко е марково брат миииии... Нищо не съм правил при бай Пешомайстора от Банишора. Само оригинални части и само най-добрите техници са пипали тука...*

Вариантите за промяна на изгледа на автомобила са безброй. Като се започне от 4-те пласта на изображения, които могат да се „налепят" върху страничните врати и предния капак, мине се през лепенките за вратите, задната част и стъклата и се стигне до спойлери, прагове, охладители и видове предни капаци. Добре е да се спомене, че всяка част в тази игра е напълно реална. Не ми се мисли колко пари са платили от EA за лицензи, но ако слуховете, че не те плащат лицензи, а фирмите плащат на тях, за да се появят техни части и автомобили в тази свръх-популярна игра са верни, то пичовете от Електронни Изкуства трябва да са се нагушили многоого яко. В играта фигурират такива имена като BBS, Enkei, Neuspeed, NOS, Skunk2Racing, JSP America, HP

racing, Yokohama, Toyo, Konig… Друг интересен момент е, че при особено доброо постижение колата на играча се появява на корица на някое специализирано издание, с което той трупа слава и съответно повече точки. Тези списания също са реално съществуващи и всеки може да посети официалните им сайтове, които обикновено са упоменати някъде по корицата.

*Къде карам, къде карам... Ти сега искаш да кажеш на ченгетата да дойдат да ни погнат, а? Из целия град караме. Където се разбереме. Нямаме точно определено място, може да сме в китайския квартал, може да сме до стадиона или в индустриалната зона. Може да сме навсякъде. 'Що питаш? Искаш да дойдеш да се пробваш ли?*

Пистите в NFSU са ситуирани в измислен град, като интересното е, че много части от тях се преплитат. Може да карате през китайския квартал и после да поемете към пристанището в една, докато в друга да минете през стадиона и оттам да завършите в китайския квартал. По този начин играчът научава кратките пътища, които фигурират във всеки участък от трасето лесно, но може да остане подведен, като заходи, примерно, за ляв завой и после да се окаже, че трасето се отбива в друга посока. Като цяло основните трасета за circuit, knockout, drift и sprint са по 8, а за drag има 6 трасета.

Сега за графиката... Или по-точно за Графиката. Пистите, околните сгради и физиката на автомобилите, които се състезават са покъртителни. Трябва да се види един активиран motion blur, при който всичко наоколо се размазва и остава само една точка с добра видимост в центъра на екрана. Трябва да се видят ефирните следи, които остаят лампите, фаровете и стоповете на останалите автомобили. Да се забележи пъпа на коремчето на мацката, която е вдигнала ръце, за да даде старт и блузката ѝ се е повдигнала, аха-аха да открие и нещо по-съществено. Да се забележат пръските вода и пушека излизащ изпод гумите на противника, който е само на един метър отпред, докато твоята кола хвърля искри от търкане в стената отдясно... Графичния облик на играта не се стреми към реализъм, а към чувството, че ти си специален и много, много бърз. Основни минуси във визуалната категория са автомобилите от околния трафик, които са всичко на всичко пет видам както и липсата на каквито и да било видими поражения по автомобила след сблъсък. Въпреки, че второто може и за добро да е, защото да виждаш как ти се похабява златната колица, в която толкова труд е хвърлен не е от най-приятните неща, сигурен съм. А в NFSU не може да се кара без рискове. Всичко се развива с такава скорост, че в момента в който автомобилът се движи с под 140 Км/ч все едно е спрял.

*К'во, пич? Каква музика слушам ли? Ми к'во да ти редим, брат, аз съм музикален помияр, дет' се вика. В колата слушам жица и техно, ма като си бачкам обичам да си пускам малко RnB, нали се сещаш? Така малко да раздруса бузи моята, па аз като я плеснем... И тя като ми го върне, ама това е една друга история...*

Звук и музика в NFSU?

Ако за графика тази игра получава 9, то тук удря десетката като истински Вилхелм Тел. Звукът, както любезно ни уведомява логото в началото, е THX certified и това не значи, че просто е силен. Всяка кола има собствен звук, който се променя съответно след поредния ъпгрейд на двигателя или смяна на гърнето. Когато участникът се движи близо до различни препятствия по пътя звукът от разминаването му с тях е съвсем истински. Пилене на гуми, клаксони от околен трафик, дрънчене на стъкла и скърцане на ламарини при сблъсък, ехото в тунелите... Всичко това е пипнато до съвършенство. Играта направо плаче с думи горки: „Трябва ми поне 5+1 DTS система, за да ме разберете!" А музиката... Еех, музиката.... На менютата тя е RnB, явяват се изпълнители като Mystical и X-ecutioners, напълно в духа на споменатият филм The Fast and the Furious, но почне ли състезанието вече става страшно. Rob Zombie, Static-X, Rancid, Overseer, The Crystal Method, Fluke… да продължавам ли? Няма смисъл. Нека всеки от вас се почувства задължен ако не да изиграе NFSU, то поне да изслуша едно състезание с високооборотните машини под звуците на Asian Dub Foundation…

*И какво ще правя оттук нататък ме питаш? Ще продължавам докато стана номер едно. Докато намамя оная русата мацка, дето е до Еди. Виждаш ли го Еди? Той е номер едно в момента, ама аз ще го скапя, 'щото газя всичко по пътя. 'Щото TJ ми е приятел и ми дава уникални ъпгрейди за колата. Щото Саманта ме вкарва в най-добрите състезания и от тях печеля много. Щото... Кво са тея пичове с буса? Ще се състезават л и? Абе, що сте облечени в бяло, да не сте гейове нещо??? Не, бе, не я искам тая риза, ма не ме обличайте на сила, ма спрете, ЕЙ!!!*

**Заключение**:

След проведеното разследване и лекарска експертиза се установи: Продуктът Need For Speed:Underground е опасен и силно пристрастяващ. Моля при употребата му да се подхожда с особено внимание и по възможност под лекарски контрол. Да не се злоупотребява. Моля четете инструкции преди употреба.

Продуктът влиза в категория Най-добър Аркаден Рейсър на годината. С тенденции към преминаване в по-горна рискова категория: Най-добър Аркаден рейсър ЕВЪР!

workshop.headoff.com

# Silent Storm

**Автор: Don Pepino**

Фрау Рот, командир на специален отряд от Абвер 2 забави леко ход. Все още се чувстваше трудноподвижна в новата си персонална бойна броня „Панцерклайн". Тежкият снайпер монтиран на ръката ѝ обходи коридора в плавна дъга и остана насочен към близкия ъгъл. Малко по-назад бавно крачеха картечарят Ахмад Намджу и лейтенант Аксел Бибер. Лейтенантът използваше трофеен „панцер" с газов лазер и изглеждаше като призрак под прикритието на маскировъчното поле. В този момент от сенките изригна огън. Куршумите заваляха като плътна стена и зачатъкаха неприятно по металните брони. Фрау Рот избълва вълна от проклятия по адрес на сензорите за движение и стреля по посока на неприятеля, опитвайки се да запази равновесие от блъскащите се в нея трасиращи куршуми. Имаха късмет, че по тях стреляха с малокалибрени високоскоростни многоцевни картечници, които вдигаха ужасен шум, но не можеха да пробият бронните им. Нападателите бяха двама и явно използваха същото маскировъчно поле, като това на лейтенанта. Командирката мигом засече единия, приклекна плавно и се прицели в лицевата му броня. Изведнъж наредените наблизо варели с керосин избухнаха с оглушителен тътен и изпълниха коридора с оранжеви пламъци и свистящи парчета ламарина. Ахмад почувства през дихателя на животоподдържащата система нагорещения въздух от експлозията и за кой ли път благодари на чудото на съвременната швейцаро-германска инженерна мисъл, че го опази жив. В паузата между презарежданията той реши да се придвижи по-близо до врага. Но още след първата стъпка подът поддаде и сред облаци прах „панцера" му се стовари в някаква стая на долния етаж. Сервоусилвателите завиха като побеснели, но удържаха машината „на крака". Когато прахът се поразнесе Ахмад се видя обграден от щурмоваци в черни униформи. Бърз поглед бе достатъчен, за да прецени, че противниците носеха само конвенционални оръжия, безсилни срещу бронята му. Машинално натисна електрическия спусък и сдвоените синхронни оръдия „Ерликон" запревръщаха стаята и обитателите ѝ в хомогенна смес от трески, бетон, стъкло и плът.

В това време на горния етаж Аксел Бибер пусна лазера на пълна мощност и изпържи единия нападател. Другарят му, едва сега разбрал, че стрелбата им е била напразна с рязко завъртане се затича към близкото стълбище само за да погледне отблизо в дулото на базуката на фрау Рот. Миг по-късно за него вече нищо нямаше значение, а фрау Рот се приближи до рухналия под и надникна към Ахмад, който я погледна насред причиненото от самия него опустошение и намръщено рече:

- Абе тая пушина не ще да върви!

- Провери ли двигателя?

- Проверих, всичко е наред.

- Тогава излез от „панцера" и се качи при нас.

- Да, ама имам проблем с ходенето.

- Ако питаш мен имаш проблем с „патфайндинга".

- Не думай, а ти как си?

- Хм, май и при мен е така.

- Стига бе, пак ще трябва да преиграваме. Откога ти е последния сейв?

- Отпреди 5 минути.

- Е-е-х, няма как... кажи и на другите. И този път ще си монтирам Мортира, за да ги пратя ТЯХ на долния етаж.

**LOADING... PLEASE WAIT**

За почитателите на „Jagged Alliance" и „Fallout", „Silent Storm" е дългоочакваната „манна небесна" след дългата суша, последвала излизането на „Fallout Tactics". Играта спада към групата на тактическите походови ролеви игри, но балансът между компонентите ѝ е по – различен от този на „конкуренцията". Тук няма да откриете сложната система от куестове известна от „Fallout", а стратегическата ѝ част далеч не може да се мери с тази в „Jagged Alliance". Силата на SS е в едно друго нещо към което се стре-

**Рейтинг 8.8**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Nival Interactive
**Разпространител:** JoWooD Productions
**Жанр:** Походова ролева стратегия
**Сайт:** www.nival.ru/eng/s2_info.html
**PC:** 600MHz, 128MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Висока
**Ценност за жанра:** Еталон
**Време за усвояване:** 3-4 часа
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Jagged Alliance

мят игрите от всички жанрове:

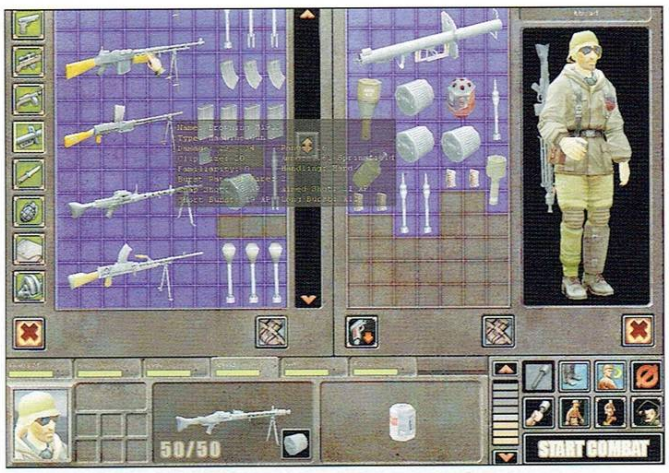
**ТЕХНОЛОГИЯТА**

За разлика от знаменитите си предшественици играта е изпълнена изцяло в триизмерна среда, използвайки забележителен физически модел за човешките персонажи, какъвто сме виждали в „Hitman" и също такъв модел за разрушаване на сгради и обекти подобен на „Geo" в поредицата „Red Faction".

Ще илюстрирам двата модела с примери:

1. Един от героите ми, облечен с тежка моторизирана броня, влиза през врата на неприятелски промишлен комплекс. „Екшън" точките му стигат колкото да се обърне и да погледне по коридора за врагове. Последното нещо, което прави за този ход е да открие спотаен лековъоръжен противник на няколко метра от него. Следващият ход е на врага. Той вдига автомата и изпраща дълъг откос по бронирания ми герой. Когато куршумите удрят бронята, съответните крайници поемат пораженията като отхвърчат леко назад. Моят човек е добре защитен и резултатът е само лека рана в крака. С останалите си „екшън точки" (ЕТ) противника се опитва да достигне стълбището в дъното на коридора. Сега съм на ход аз. Превключвам тежките оръдия на бронирания костюм на автоматична стрелба за всичките ЕТ с които разполагам. Тежките снаряди попадат в тялото на врага и той полита като парцалена кукла към стълбището. Когато стига в подножието му, вече мъртъв, но стрелбата още не е свършила. Последните снаряди карат тялото да подскача съвсем реалистично нагоре по стълбите. Изпуснатият по пътя автомат и изхлузилата се от главата му каска се търкалят по коридора. Автомата прави последен пирует и остава подпрян в единия ъгъл. Пълнителите са се разпилели по целия коридор.

Тук искам да отбележа, че бронята на моя човек има вече дупки от куршуми на съответните поразени места, а раната на крака е опръскала подбедрицата. Играта изчислява поотделно пораженията от всеки куршум в зависимост от това в коя част на тялото е попаднал. Например пораженията в главата могат да доведат до следните „статус ефекти": парализа, кървене, слепота, загуба на слух, намаляване на ЕТ. Пораженията в ръцете могат да накарат героя да изпусне оръжието си или да възпроизведе случаен изстрел.

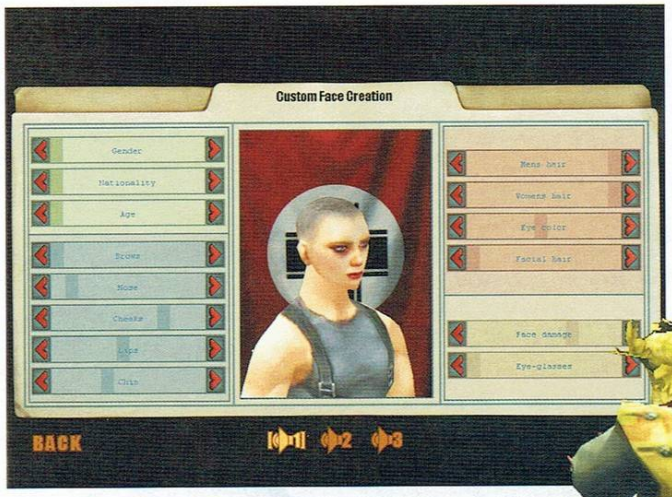



2. Героят ми, облечен отново в тежка броня, се опитва да обходи врага в гръб. Тръгва по един заобиколен коридор и стига до метална врата. Тежките оръдия монтирани по бронята му могат да взривят вратата но това ще привлече ненужно внимание. Той опитва да я отвори, но се оказва, че тя е минирана и следва мощна експлозия. Просто героят ми има много ниско „инженерно" умение и не може да открива т.н. бомби-сюрпризи. Бронята го предпазва от взрива, но разрушава пода под краката му и той се изтърсва на долния етаж право пред очите на тичащите към битката врагове. Изненадата е отишла „на кино", но екшъна продължава с пълна сила.

Всъщност по време на експлозията „игровата машина" е изчислила полета и пораженията на всички фрагменти на мината и до каква степен те разрушават околните обекти. В зависимост от степента на разрушение и на важността на разрушените части за стабилността на сградата могат да се срутят различни по форма пространства от конструкцията.

Като пряко следствие от триизмерната технология идва възможността свободно да въртим камерата и да зуум-ваме. Когато персонажите газят в трева, тя се огъва от натиска на телата им и отива встрани. Ако уцелите по някакъв начин растение може в зависимост от поражението да обрулите част от листата му или да го счупите. Когато растението няма листа не може вече да ви служи за прикритие. Ако „инженерното" ви умение не ви помага със шперца - няма страшно. Можете да взривите или разпарчетосате въпросния сандък или врата с граната или с изстрели от личното оръжие. Ако чувате, но не виждате противника, защото той е зад стена, можете просто да взривите стената с добре прицелена граната и за остатъка от ЕТ да го застреляте през образувалата се дупка.

Всичко, за което говоря иска много време за изчисления, което от своя страна прави безсмислено правенето на играта в реално време, освен ако не искате да я продадете единствено на служителите на НАСА, които разцъкват в свободното си време на служебните компютри.



**ЩЕ ОТНЕМЕ ВРЕМЕ. НЯМА ДА СПЕЧЕЛИМ ВОЙНАТА ДНЕС**

Походовите игри се славят преди всичко с бавното развитие на геймплея. В това число и SS не прави изключение. Сюжетната линия проследява измислени събития от Втората световна война, свързани с тайна организация (Чукът на Тор), която краде технологии от всички враждуващи страни и произвежда модерни оръжия за свои собствени интереси. В двете кампании (една за Съюзниците: руснаци, американци и англичани и една за Оста Берлин-Рим-Токио) ще имате възможност в петнайсетина мисии да се справите с терористите от „чука". Играта е така направена, че ако следвате само основните мисии няма да можете да развиете уменията на бойци-

workshop.headoff.com

те си на максимум. Затова по картите са предвидени случайни битки, в които, по желание, можете да влизате за да спечелите опит и амуниции. Последните са важна част от оборудването ви. Всяко оръжие има показател, указващ умението на боеца да борави с него, който нараства заедно с използването на оръжието. Ако го смените с друго оръжие, защото нямате амуниции за настоящото, вие ще изгубите бонусите, които ви носи „познаването" му. Затова трябва да внимавате кое оръжие с какви амуниции стреля и дали имате достатъчно от тях.

Въоръжението е най-разнообразно и включва знайни и незнайни образци от Втората Световна. Всичко, включително и уникалните измислени брони „Панцерклайн", изглежда автентично и неща като „карабината на Юрган Калта, забракски наемник" (KOTOR) няма да видите.

Разполагате с база, в която наемате, уволнявате, въоръжавате и лекувате бойците си. Има точно шест различни класа бойци, които да ползвате: *войници* - силни, с предпочитания към тежките оръжия; *медици* - добри снайперисти, лекуват всички „статус ефекти", *скаути* - специалисти в маскировката и смъртоносни с хладни и метателни оръжия; *снайперисти* - изключителни в стрелбата на далечни разстояния; *инженери* - специалисти по мините и ключалките; *гренадири* - майстори в мятането на гранати.

Няма да се спирам подробно на системата от атрибути, умения и способности, която е надлежно описана в наръчника на потребителя, а само ще отбележа, че е добре да си прочетете подробно споменатия документ, преди да започнете играта.

Персонажите печелят опит по време на мисия вършейки различни дейности. Ако практикуват някое умение те покачват стойностите му. Когато вдигнат ниво те могат да изберат от дървото на способностите такива, които им прилягат най-много. Самите способности засягат най различни аспекти на геймплея като: *цена на действията в ЕТ*; *поражението, което се нанася с дадени оръжия; възможност да се чува и вижда противникът* и пр. Системата е доста богата и дава възможност да профилирате даден боец според вкусовете си. Например, аз избрах моя скаут да стреля с оръжия със заглушител, вместо да размахва ножове и шурикени, и подбрах подходящи умения за това. Ако не практикувате дадено умение, то стойността му пада с течение на времето, така че трябва предварително да изготвите план за развитието на всеки един от героите си.

Дойде време да спомена уникалните оръжия „Панцерклайн", които внасят свежест в играта в момент, когато бойците ви ползват най-доброто оборудване и са напреднали доста с нивата. „Панцера" е моторизирана броня, която издържа на пораженията на всички конвенционални оръжия носени от един човек. По нея има монтирани тежки еквиваленти на леките оръжия. Само един „панцер" може да разпердушини цялото ви ***парти*** и да иска за още, ако не вземете своевременно мерки. Интересното е, че единствено инженерът има широк набор от способности за управление на „панцер". Обикновено, когато качите някой от партито в „машинката" почти всичките му умения започват да падат за сметка на увеличаване атрибута на силата. Амуициите за тези моторни брони са към и се иска да изръшкате бая сандъци и шкафове, докато си набавите достатъчно.

По време на игра вашите хора пълзят, бягат, катерят се, крият се, стрелят, мятат гранати, прицелват се, лекуват се и.т.н. За успеха или неуспеха на всички тези дейности се грижи ролевата система на играта, а тя е много добра. Похвала заслужава фактът, че редките моменти, в които продължаването напред е безсмислено, са свързани само със смъртта на някой от героите ви, което е невъзможно да се случи, ако внимавате.

Единственото нещо, което помрачи удоволствието ми бе появата на програмна грешка в една от мисиите, която прецака патфайндинга и превърна доиграването й в мъчение. Надявам се на скорошен пач, решаващ проблема.

Да се опише всичко за SS в една кратка статия е невъзможно, както е невъзможно да научите всичко за играта само с едно изиграване. В заключение ще добавя, че тя е достойно продължение на традицията оставени от „Fallout" и „Jagged Alliance" и повече от успешен опит за преминаване на жанра в 3D среда. Преходът от 2D към 3D в последните години отне много от старото очарование и разточителност в геймплея, но игри като Тихата Буря са верният път, по който трябва да се върви. Ако искат разработчиците играчите да не се обръщат с носталгия към миналото, а да са напълно завладени от настоящето.

**START NEW GAME?**

# Star Wars: Knights of the Old Republic

**Автор: Whisper**

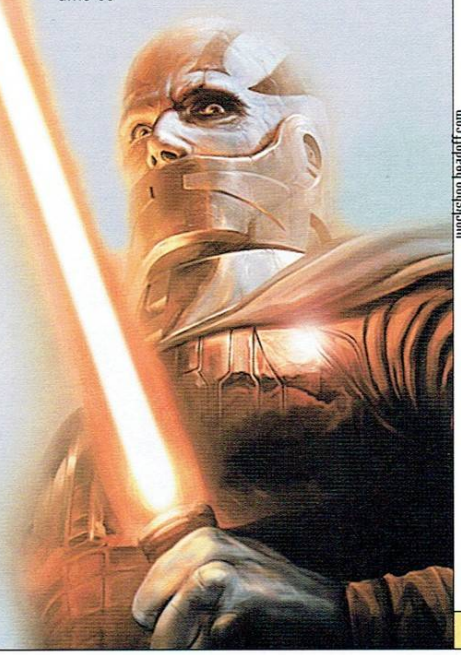
Последните няколко години не бяха много добри за един от най-успешните и любими франчайзи в човешката история. Новите епизоди на филмовата поредица Звездни Войни определено не правят чест на оригиналите, като тук искам да изтъкна изключителната роля на Епизод 2 в тази насока, а основното интерактивно допълнение към филмите – компютърните и видео игри, определено не помогнаха на отрочето на господин Лукас да покори отново сърцата на млади и стари по целия свят. За последните няколко години няма нито едно заглавие, с изключение може би на Pod Racer-а (който впрочем нямаше как да провали франчайза допълнително – все пак в основата си това бе състезателна игра), което да не заравяше все по-дълбоко и по-дълбоко любовта ни към вселената на Звездните Войни. Сякаш самият й създател се опитваше целенасочено да накра целия свят да я забрави и изтрие окончателно от спомените си. Чест прави на Лукас и сътрудниците му във всички дела – филмови и интерактивни – че ПОЧТИ успяха. Добре, че бяха авторите на книгите, развиващи Star Wars сагата, които през последните 4-5 години бяха истинските Рицари на Старата република; добре, че са и BioWare, които съумяха да оборят нарицателния израз „пошла като игра по Star Wars".

| Рейтинг | 9.5 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** BioWare
**Разпространител:** Activision
**Жанр:** RPG
**Сайт:** lucasarts.com/products/swkotor/
**PC:** 750MHz, 128RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 4
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Висока
**Време за усвояване:** 30 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Temple of Elemental Evil

Star Wars: Knights of the Old Republic проследява събития, развиващи се около 4000 години преди Звездни Войни – Епизод IV: Нова надежда. Това е Златната Епоха на Републиката, но войната със Ситите заплашва да наруши баланса в цялата галактика и да сложи край на тази епоха. Джедаите и Републиката тъкмо започват да се възстановяват след кървавите Мандалориански Войни, когато Ситите надигат глава и повеждат кръстоносен поход срещу настоящия ред. Джедай след Джедай падат под ударите на Ситите или биват изкушени от обещанията за сила и власт на Тъмната страна. Скоропостижният Дарт Реван, както и неговият наследник и ученик Дарт Малак, самите те бивши Джедаи, са твърдо решени да сложат край на Републиката и да поставят галактиката под контрола на Ситите. Действието започва със сцена, в която главният герой (вие), се събужда на борда на републикански космически кораб, който е атакуван от Ситите. Оттук започва една епична история, която ще ви предложи всичко, което можете да си пожелаете – добре балансиран сценарии, гарниран с изненадващи обрати и неочаквани събития, солидно количество екшън и задължителната доза хумор, толкова характерен в старите куестове на бай Джордж.

Един от най-приятните аспекти на играта е възможността да отигравате почти всяка ситуация така, както самите вие решите. Както се казва – можете да прекрачите границата във всеки един момент и да помогнете на някой, дори да сте прегърнали Тъмната Страна, или пък да заплашите или излъжете някои, въпреки че гоните идеалите на Джедаите. Всеки персонаж, които се

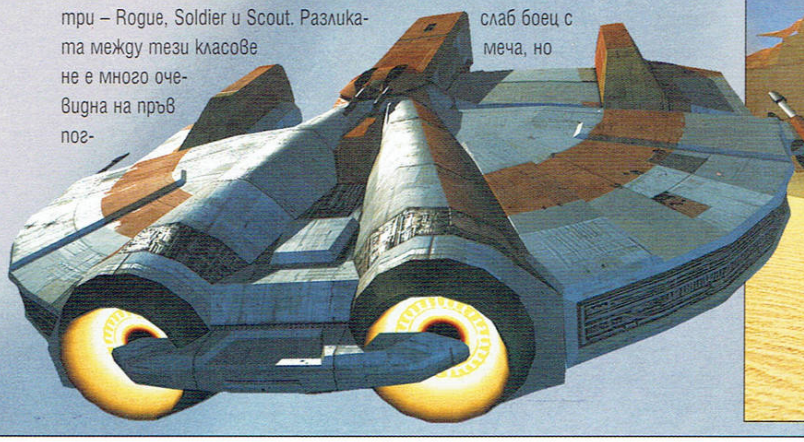


workshop.headoff.com

присъединява към вас по време на приключенията ви по един или друг начин дообогатява историята. Освен, че оказват ценна помощ по време на битка, почти всеки един от тях си има собствена история, която с течение на времето постепенно ще бъде разкривана. Много често спътниците ви ще водят разговори помежду си, създавайки някаква форма на лични взаимоотношения. Това само по себе си е предостатъчно за тоталното вглъбяване в атмосферата на играта. Диалозите са доста съществена част от геймплея, особено когато са между вас и NPC-та. В зависимост от уменията на героя ви ще можете да получавате късчета допълнителна информация, ще можете да убеждавате компютърните персонажи да ви помогнат, или пък да ги принудите със заплахи да сторят същото. От начина, по които водите диалозите си ще се влияе и уклона ви – ако се отдадете на гнева и грубостта ще се насочите към Тъмната страна на Силата, а ако използвате разум и мисъл, ще трупате т.нар. Light Points, т.е точки, приближаващи ви към Джедаите.

Всъщност тук малко изпреварих нещата. Подобно на повечето ролеви игри, особено на тези на Bioware, в началото започвате със създаването на герой. Star Wars: KOTOR е базирана на ролевата система d20, която от своя страна е модификация на D&D 3E системата, пригодена за различни игрални вселени. На базата на d20 са разработени настолните ролеви игри по Star Wars, Diablo и много други популярни франчайзи. Създаването на героя тук е почти същото както в Neverwinter Nights – избирате си клас, пол, умения, статистики и т.н. Единственото, което липсва е расата, но този пропуск е умишлен, тъй като се вписва в контекста на играта. За разлика от традиционните D&D игри, тук класовете са само три – Rogue, Soldier и Scout. Разликата между тези класове не е много очевидна на пръв поглед, но в зависимост от избора ви ще можете да развивате по-лесно определени умения, ще получавате т.нар. „bonus feats" и като цяло ще зависи стила ви на игра. ***Rogue***-ът е аналог на крадеца от D&D, разчитащ основно на потайност и изненадващи атаки. ***Scout***-ът е най-грубо казано като рейнджъра в D&D – неговата специалност са леките оръжия за стрелба, и основно снайпера, като освен стрелковите умения той има афинитет и към технологиите – може да хаква компютърни системи, да ремонтира повредени дроиди и т.н. ***Soldier***-ът е ... чиста проба боец. Неговата специалност са всички видове оръжия, като с тяхна помощ той разрешава проблемите си. По-късно в играта ще ви бъдат предложени нови възможности за развитие, определящи уменията ви с лазерния меч и боравенето със Силата. *Guardian*-ът е с основен акцент върху боя с лазерната сабя и по-слабо владеене на Силата. *Consular*-ът е точно обратното – слаб боец с меча, но майстор на Силата. *Sentinel*-ът е златната среда – комбинация от бойни умения с меча и умело боравене със Силата. Повярвайте ми, геймплеят е много различен в зависимост от избора на класа, с който ще играете.

По много свои черти KOTOR се отклонява от традиционните ролеви игри. В основата на това е великолепната вселена на Звездните Войни, която разкрива съвсем нови измерения на roleplay пред феновете на жанра. Големият набор от уникални умения и сили, на различни предмети и оръжия, и разбира се –



наличието на Силата, са предпоставка за едно съвсем различно преживяване. Куестовете – гръбнакът на всяко едно RPG - играят доста съществена роля в KOTOR. Докато в повечето ролеви игри те са катализатор на историята и средство за развитие на героя, то тук те са доста по-важна част от геймплея. По време на играта ще получавате задачи, които ако бъдат изпълнение без ненужно кръвопролитие, а поскоро с разум и дипломация, ще ви донесат по-съществени награди. Ако се придържате към тази философия вашите персонажи автоматично ще трупат т.нар. *Light Side* точки, които ще ви доближават до джедайската филосия. Естествено, ако искате можете да подхождате към проблемите и по другия начин – с гняв, агресия и сила, като това гарантирано ще ви носи *Dark Side* точки и ще ви поведе към Тъмната страна на Силата. Както можете да се досетите, Силата играе много важна роля в KOTOR – тя по един или друг начин присъства в почти всеки аспект на играта – в историята, в развитието на персонажите, в битките и т.н. Най-ясното проявление на Силата е използването на т.нар. *Force powers*. Макар и да стават достъпни едва след средата на играта, те ще играят изключително важна роля в по-нанатъшното развитие на историята.

Нямам намерение да се спирам на графиката и звука. Те са толкова близки до перфектността, че просто няма смисъл да ги коментирам. Само ще ви кажа, че всяко едно създание, което срещнете в играта е озвучена, а всеки еидн представител на различните раси от вселената на Звездните Войни говори на собствения си език, такъв какъвто сме го чували в Нова надежда, Империята отвръща на удара и Завръщането на джедайте. Със сигурност ще се повторя още няколко пъти до края на статията, но това, което прави тази игра уникална е невероятната й атмосфера и фантастичния геймплей, а великолепните графика, звук и музика са само средства за постигането им. Фактът, че никога няма да се замислите как да направите нещо, кое копче да натиснете, за да извадите инвентара или екарана със статистиките на героите ви говори сам по себе си и за интерфейса на играта. Винаги съм смятал, че най-добрия интерфейс при компютърните игри е този, които не те кара да се чудиш кое как става. Случаят тук е точно такъв.

И така, какво точно можете още да очаквате от тази игра? Ех, нищо собено – всичко се свежда до дуелиране с лазерни саби, използването на Силата, издигането ви до статута на Джедайски или Ситски Лорд, обикаляне из галактиката, търговия с различни предмети, и покрай всичките тези неща развитие на много и различни умения и способности. Отделно ако искате можете да се въплътите в ролята на ловец на глави, изправяйки се често срещу някои от най-опасните индивиди в галактиката. Ще имате възможността да се докажете като боец на арената, като добър играч на Пазаак (брутална игра с карти), като майстор на състезателните подове (подобно на малкия Анакин от Епизод I). За пръв път ще имате възможност да се посетите планетата на ууикитата – Кашиик, ще се изправите пред джедайския съвет на Дантоин и дори ще им помогнете (ако желаете разбира се) да разрешат заплетен случай на убийство, ще отскочите до водния свят Манаан, ще летите на Ebon Hawk, които както и да го погледнете е реверанс към незабравимия Millenium Falcon Хан Соло, ще стреляте от лазерна кула по атакуващи изтребители, ще се изправите срещу Rancor – звярът от ямата на Джаба Хътянина, който Люк Скайуокър едва успя да убие в Завръщането на Джедайте... Мога да продължа така дълго. Ако подобно на мен се предадете на атмосферата на играта и се захванете с изпълнението на всички мини куестове и мини-игри, гарантирам към 60-70 часа качествен геймплей. Със сигурност мога да твърдя, че по-добра смесица от екшън, куест и ролева игра не сте виждали, и надали ще видите скоро.

Сега като се замисля имам само две забележки към KOTOR. Едната е недодяланият на моменти изкуствен интелект на вашите другари, особено що се отнася до pathfinding и ориентацията им. Това обаче не е кой знае каква болка за умиране, тъй като се компенсира от почти блестящото им участие в бойните действия. Когато видите как Bastilla използва Силата по време на битка, без дори да сте й дали команда за това ще разбрете за какво говоря. Естествено, винаги можете да превключвате между персонажите и да им задавате команди лично, но като цяло те се справят доста добре и сами.

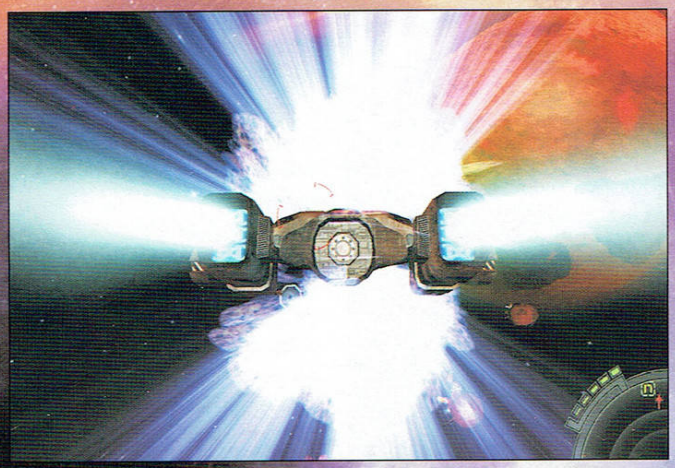
Другата ми забележка към играта е липсата на мултиплейър. Това всъщност не е толкова забележка, колкото съжаление за пропусната възможност. Възможността да се изиграе играта с група от други играчи, както и потенциала на дуели между развити персонажи е доста примамлив. Но Knights of The Old Republic толкова невероятно добра игра, че да й се търсят кусури е меко казано дребнаво.

За финал ще кажа само следното – намерете си Star Wars: Knights of the Old Republic и се потопете в най-доброто приключение във вселената на Звездните Войни от Завръщането на Джедайте насам. Играта е точно толкова добра, колкото очаквате, ако не и повече.

worldshop.headoff.com

# X2: The Threat

**Автор: Alex III**



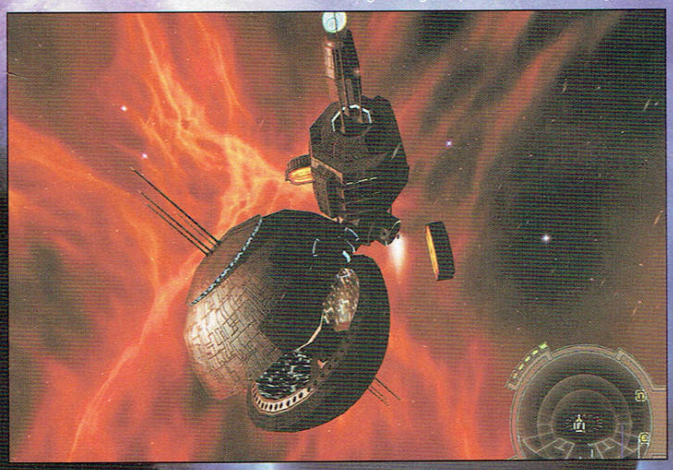
| | |
|---|---|
| **Производител:** | Egosoft |
| **Разпространител:** | KOCH Media |
| **Жанр:** | Симулатор |
| **Сайт:** | www.x2thethreat.com |
| **PC:** | 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video |
| **Брой дискове:** | 2 |
| **Сложност:** | Средна |
| **Ценност за жанра:** | Висока |
| **Време за усвояване:** | Дълго |
| **Масовост:** | Ниска |
| **Прилича на:** | Freelancer, Privateer |

Месеци, години, векове на изследване и овладяване на космоса – векове на малки стъпки и разочарования. Робот на Марс, отпечатък от ботуш на Луната и купчина цветни снимки от дълбините на Галактиката – това спечелило човечеството от първите си крачки на прага на Вселената. Докато един млад японски физик не преписал науката и не върнал на хората надеждата, че Пространството ще бъде тяхно. Само за няколко години на Луната и в орбита около Марс се появили изходите на Портали. С тяхна помощ хора и предмети можели да се прехвърлят мигновено на милиони километри. Слънчевата система била завладяна, дошло време и за звездите. Но за да пътуват до най-близката от тях, там трябвало да има портал, а за да бъде построен - 70 години полет. Но няма сила, която да спре човека в стремежът му към необятността. Каква била изненадата, когато в орбита около звездата, първата експедиция открила изходите на *два* портала!? За по-малко от две години екипажът на капитан Фарнам посетил десетки звездни системи, свързани чрез сложна система от портали. Всички до една – необитаеми! Галактиката вече била в обсега на хората. Започнала безпрецедентна експанзия.

Хората построили флотата на Тераформорите - роботизирани кораби за подготовка на звездните системи за пристигането на хората. И това било смъртоносна грешка. При неспирните си пътешествия из пространството невронните мрежи на изкуствения им интелект се натъкнали на проблем, към който не могли да се адаптират, и се случило немислимото – в опит да овладеят ситуацията те изтрили съдържанието на банките с паметта си – а с нея и Основната директива. Останал единствено стремежът да заселват с машинното си присъствие система след система. Човешката цивилизация се оказала заплаха и пречка. Така започнала последната война в историята на Земята. Роботизираните флоти помели съпротивата по пътя си и достигнали Слънчевата система. Земята били обречена, но се случило чудо – в последната битка пиратът Нейтън Гън успял да увлече Тераформорите в преследване през земния портал. В момента, в който основната тераформорска сила напуснала околоземното пространство, останалите защитници унищожили отсамната страна на портала. Звездите отново били недостижимо далече.

И все пак... Времето минавало, а Слънчевата система била затвор, с който хората не искали да се примирят. Бил построен експериментален кораб – прототипът X. При непредвидени обстоятелства той направил (както се оказало по-късно) еднопосочен скок към Звездите. Какво намерил там?

За това става дума в X – Beyond the Frontier. Няколко години по-късно имаме удоволствието да се срещнем с продължението X2 - The Threat. Войната с Тераформорите отдавна е свършила, а системата от проходи между звездите отново свързва светове, населени от множество цивилизации – хората са само една от расите, която ще срещнете. Играта започва с доста неловка ситуация за героя ви – със залавянето му при неуспешен опит да открадне космически кораб. Оказва се обаче, че някой е останал впечатлен от начина, по който неуспешният обирджия пилотира, и още в първата сцена, в която имате някакъв контрол, успява да направи на героя ви предложение, на което не може да се откаже. Оттук нататък управлението поемате вие. Цялата вселена е пред вас и очаква да я откриете.



Какво представлява X2? Тя е най-новият, и според мен – най-успешният досега представител на един поджанр космически симулационни игри, за който не съм срещал название. Elite, Privateer, Freelancer са най-известните му представители, а идеята на играта е следната – да ви пренесе в една фантастична вселена с хора, извънземни, войни, заговори, пирати, неизследвани звезди и всичко останало, което считаме за нормално в представите си за евентуалния бъдещ свят, и да ви предостави свободата да вършите каквото си искате там. По какъв път ще поемете, зависи само от вас. Дали ще бъдете пират, ловец на глави, наемен пилот, търговец, откривател, комбинация от тях или нещо съвсем различно – трябва просто да имате желанието, и не след дълго ще можете да се наслаж-

давате на плодовете на постоянството си. Разбира се, всеки избор, който правите, има последствия. Ако систематично действате враждебно спрямо някаква групировка, била тя официална или неформална, очаквайте да ви отвърне със същото. Ако – обратно – извършвате услуги на някого, той ще ви се отплаща и ще се стреми да ви намери още работа. Репутацията, която си изграждате, ще зависи от начина, по който постигате целите си. Способността ви да приемате задачи от някакъв конкретен тип (примерно – търговски доставки) зависи от изпълнението на предишни подобни мисии. Нетрадиционното на X2 е, че тук можете да вървите по няколко пътя едновременно. Как става това ли? Много просто – можете да притежавате много космически кораби едновременно. Така можете да изпълнявате и превози на едро, и да играете ролята на охрана с другия си (боен) кораб. Всъщност, при желание можете да изградите цяла икономическа (и не само) империя. Играта симулира работата на икономическата инфраструктура на вселената, и (почти) всичко, което може да прави компютърът е достъпно и за вас. Желаете да имате твърд приход? Наредете на транспортния си кораб да пренася енергийни клетки от фабриката за слънчева енергия до близката химическа лаборатория и да ги продава с печалба. Трябват ви още пари? Купете си фабрика. Само че се пригответе за отговорностите, които идват с това. Трябва да ѝ намерите подходящо място – хем да има търсене за продукцията ѝ, хем да има предлагане на необходимите суровини. Прехвърлете стартов капитал на сметката ѝ, а най-хубаво зачислете кораб да я снабдява (не забравяйте да му укажете колко далече да търси най-добрите цени за тях), и чакайте печалбата на сметката си. Какво, има проблеми? Може би пирати прекъсват снабдяването? Купете изтребители и ги отделете за охрана. Базирайте още от тях на фабриката и купете лазерни кули. Или (това е по-просто, но е трябвало да мислите предварително) базирайте фабриката в централна, добре охранявана система със стабилно военно присъствие. Е, ако се окаже, че мястото ѝ по принцип е сбъркано, в краен случай можете да я преместите другаде, но цената е доста солена. А ако цената на енергийните клетки (или някоя друга суровина) не ви устройва – помислете дали да не си купите и такава фабрика. По принцип така възникват монополите и финансовите имерии.

Разбира се, началото на играта въобще не е така славно. Започвате с най-мизерния едноместен изтребител в играта и списък от желания за ъпгрейди, дълъг оттук до гарата. Хубавото на X2 е, че можете да накарате кораба си да прави почти всичко (включително и автоматично да изпълнява сложни команди от сорта на „намери мястото с най-ниска цена на компютърните компоненти, иди там и купи N от тях"), но за всяко нещо трябва да се плати. Трябва ви повече място за товар? Или по-бърз двигател? Или по-точно маневриране? Или по-мощно оръжие? Или повече информация от радара? Или по-умен автопилот? Няма проблем – 2000 кредита. Или 5000. Или 50000. Начините да ъпгрейднете кораба си сигурно са стотици, а от сайта на играта можете да даунлоуднете още, ако решите, че наличните са недостатъчно.

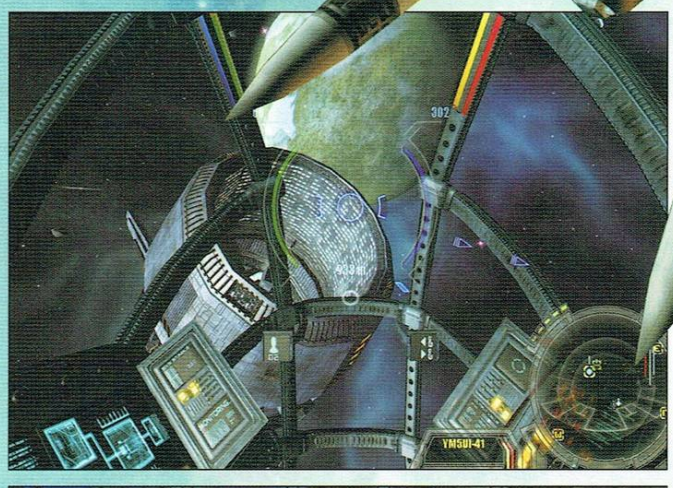
Вселената е наистина необятна. Необичайното при нея обаче е, че тя наистина функционира. Не просто създава видимост за някакво действие, без то реално да се извършва, а всичко работи по строги закони. Описаната по-горе процедура за работа на фабриките е валидна както за вас, така и за всички останали участници в събитията на играта. От вас зависи да откриете и използвате законите по изгоден за вас начин.

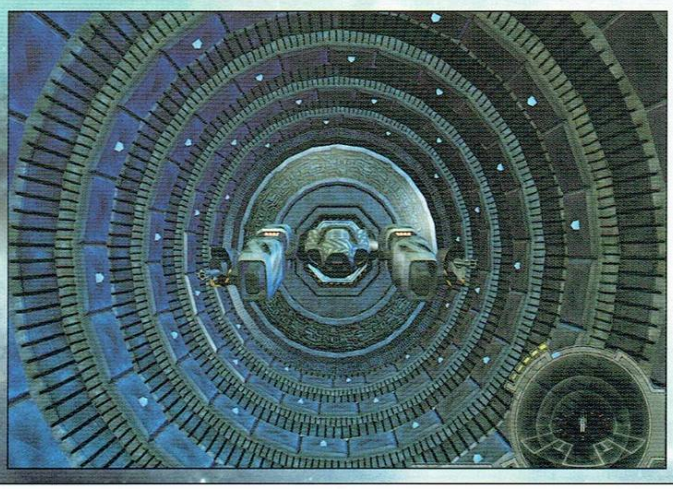
Интерфейсът е удобен, макар и на пръв поглед сложен. Хубавото е, че за всеки екран и всяка ситуация има подробна справочна информация, а освен това по време на задължителните мисии има кратки интермедии, които разясняват основните новости, с които ви предстои да се сблъскате в най-близко време. Личи си, че програмистите са се постарали да направят творението си ако не по-просто, то възможно най-приятелски настроено.

Космическата графика е впечатляваща. Всяка раса има специфичен дизайн на корабите и инсталациите и носи атмосфера. За разлика от нея, кът-сцените между мисиите изглеждат дървено, но поне допринасят за потапянето в настроението на играта. Като цяло, оформлението е модерно и придава на играта уникален изглед и усещане.

Основното в този тип заглавия обаче не е изгледът, звукът, или дори историята, а доколко вселената е детайлна, убедителна и разнообразна. Мисля, че $X^2$ – The Threat е безпрецедентно събитие в това отношение. Всички досегашни игри са ограничени или като размер на света, или като сложност на симулацията. $X^2$ предлага степен на потапяне в историята, постепенно запознаване с механиката на действие и разнообразие на подходите във всяка ситуация, която трудно може да се опише – трябва да се види.

По принцип се чувствам неловко, когато се налага да пиша за някое заглавие по първоначалното си впечатление от нея. В случая с $X^2$ това означава по-малко игра от поне 25-30-те часа необходими, за да започне човек да оформя някакво поизкристализирало и окончателно мнение. Пак повтарям – играта е гигантска, сложна и богата. Обещавам с вас отново да се срещнем, когато съм готов да дам и окончателната си оценка за нея.





workshop.headoff.com

# SpellForce: The Order of Dawn

**Автор: Freeman**

Помня времето, когато хибридните жанрове точно започваха да се коват. Не беше толкова отдавна – има-няма няколко години. Помня и статията си за Rage of Mages. Май първата игра смесваща чистите гени на стратегиите в реално време и ролевите игри. Най-вече помня любопитството си що за чудо ще е това, по дяволите. Е, оттогава излязоха доста такива игри и концепцията вече е ясна – основен герой, или група от герои (парти), трупащи опит, качващи нива, повишаващи показатели и покрай тях – някак миниатюрен, орязан, скопен елемент на стратегическа игра. Войскарите предимно се наемаха оттук и оттам, на практика – стратегическата част от анонса бе по-скоро притурка, целяща да оправдае обещанията. Ни рак ни щука, тези игри не успяваха да задоволят напълно изискванията нито на стратезите, нито на ролевите играчи. И ето, че сега, може би за пръв път, най-после срещам заглавие, което спокойно може да афишира претенциите си, че е достоен наследник и пряк потомък на два от най-фаворизираните жанрове в гейм индустрията.

Да кажа, че съм чакал SpellForce с нетърпение е като да кажа, че Холи бери е една симпатична мулатка. Само че Холи Бери е Мулатката, копеле, разбираш ли. Личният ми естетически фетиш. Екзистенциалният минимум и максимум, съвършеното несъвършенство, шедьовър на точната пропорция между имането и нямането – точно където трябва. Колкото трябва. Следиш ли ми мисълта? Ех, защо тази статия не я пиша за следващия брой – тогава още доста неща щях да кажа, но нейсе.

Много искам да прочетеш тази статия. Тя може би не е нищо особено, но задължително искам да я прочетеш, защото в нея става дума за една великолепна игра. И затова няма да разтеглям локумите, няма да те мъча повече, веднага ти казвам – да, играта оправда очакванията ми!

В известен смисъл ги надскочи, в известен смисъл не успя, но накрая, под чертата на равносметката, остава блясъкът на удоволствието, светещ в очите на отражението ми в огледалото, когато за пореден път, в 6 часа сутринта, ставам от компютъра. Защото трябва и да се спи от време на време.

### Фентъзи

Вълшебна дума. По-вълшебна дори от думата магия. Ролева игра и фентъзи са двете страни на една и съща монета - Ин и Ян на съвършената амалгама. За мен! Да, да... знам – Fallout, KOTOR и т.н. Добре, съгласен съм – велики игри. Просто изразявам лично мнение – няма по-подходяща среда за едно RPG от фентъзи световете.

SpellForce, разбира се, не прави изключение.

Историята вече сме я разказвали достатъчно пространно в превюта, не искам да се повтарям излишно, затова ще съм кратък и много, ама много мъгляв.

Имало една прекрасна земя и едни велики магьосници – най-великите – тъкмо 13 на брой. Може би не толкова велики, колкото самото величие раздува гордостта, алчността и всепомитащата жажда за власт все пак. Така или иначе, в стремежа си за задоволяването им, и във високомерието си, те прекрачили граници, които смъртен не би следвало да преминава. Тъмни ритуали и черни магии отприщили опустошителни емана-ции. Земята се разцепила като стъклена сфера, а парчетата се понесли из пространството. Огромни чудовищни армии, обвързани от силата на древни руни залели света. Оцелели единствено няколко острова, свързани помежду си с магически портали.

| Рейтинг | 8.6 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Phenomic Games
**Разпространител:** JoWood
**Жанр:** RTS/RPG
**Сайт:** spellforce.jowood.de
**PC:** 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 30 минути
**Масовост:** Средна
**Прилича на:** Rage of Mages, WarCraft III

Години по-късно, злото отново се завръща, за да довърши започнатото. И тук за кой ли път се намесва вариация на познатото до болка изречение: Все пак има надежда – и това си ти.

### Ти

Ти не можеш да умреш. Животът ти е вплетен в сърцето на древна руна. Ти си воин на руната. В контекста на играта това означава,

че всеки път, когато те убият, възкръсваш до най-близкия обелиск, в който си впечатал душата си. От там отново ще имаш шанс да продължиш приключението, запазвайки всички предмети, умения и натрупан експириънс, който си имал.

**Приключението**

Играта изцяло се задвижва от куестове. Те могат много условно да се разделят на два вида: основни, които те превеждат последователно през всеки от островите и са задължителни за изпълнение; и подкуестове, които е нужно да изпълняваш, ако искаш в детайли да разгърнеш историята. Подкуестовете, лично аз, също разделям на два вида – такива, които са неразривна част от основните куестове, и в този смисъл също са задължителни; и такива, които ти помагат да се сдобиеш с редки артефакти и експириънс. Характерното за почти всички куестове, освен че са адски разнообразни, интересни и подплатени с доста добра история, е това, че приоритетно са многопластови и сложни. Почти няма куест, изпълнението на който да не се окаже част от друг, по-голям. Неведнъж ще се случи да изпълниш дадена задача, след което този, от когото си я получил да ти каже „Да, ама сега трябва да се направи и това". После се оказва, че трябва да се направи и онова и следващото... Многократно ще ти се налага да се връщаш назад, в земи, в които вече си бил, за да занесеш даден артефакт или да докладваш за изпълнение на даден куест, благодарение на което ще получаваш и наградата си. Красноречив пример е куестът The Deep, в който, след като си изпълнил няколкото подзадачи, и след всяка се надяваш, че с нея ще го пратиш в списъка с изпълнените, се оказва, че за финал трябва да се сбориш с някакъв дух. Куриозът беше, че обикаляйки из острова тоя дух вече веднъж му бях скършил вратлето с триста зора, без някой да ме е карал да го правя. Доволен отивам да си прибера наградата, изпълнил в аванс заданието и с изненада установявам, че не се приема. Още по-голяма се оказа изненадата ми, когато се върнах на мястото и открих полупрозрачната напаст „жива" и „здрава", само че с пет нива по-яка. А пет нива в тая игра, преди още да си докопал яките предмети, са доста. Оказа се, че можеш да си я трепеш колкото си искаш пъти, преди да получиш куеста, но всеки път гадината се връща в света на живите още по-корава. Едва 4-5 часа игрално време по-късно успях да сложа точка проблема. Тук е моментът да вметна, че шарането между отделните острови далеч не означава безкрайно разкарване. Обелиските, за които споменах, могат да се използват за телепорти. На всеки остров има поне по два, така че винаги, когато ти се наложи, е достатъчно да отидеш до най-близкия и да посочиш острова, където искаш да се пренесеш.

**Системата**

Наистина се налага да мислиш за тази игра като за RPG. Системата ѝ не отстъпва на „чистокръвните" ролеви заглавия от среден клас.

Началният екран ще извади фигурата на персонажа ти и, след като му избереш пол и физиономия, ще започнеш с разпределянето на началните точки. Класове и задължителна тясна специализация, даваща определени, уникални бонуси няма. Героят ти се характеризира със Способности (Abilities), Специалности (Specialization), Характеристики (Stats) и Имунитет (Resistance). Способностите са *Light Combat Arts, Heavy Combat Arts, Ranged* Combat и четирите магически школи – *White, Elemental, Mind* и *Black*. Във всяка една от тези способности можеш да развиваш определен брой специалности. Например за Light Combat Arts, възможностите за специалности са 4 – *piercing weapon, light blade weapon, light blunt weapon, light armor*. Характеристиките са показателите ти за Сила, Издръжливост, Чар, Пъргавина и т.н. Всяко ниво ти предоставя по 2 точки, които да разпределиш или на някоя Способност като цяло, или на дадена Специалност конкретно; както и 5 точки за наслагване върху Характеристиките и Резистънсите. Това води до там, че изграждането на многофункционален герой, е трудно и мъчително. Особено като се вземе предвид, че определено има смисъл в „похабяването" на някоя и друга точка на Имунитетите.

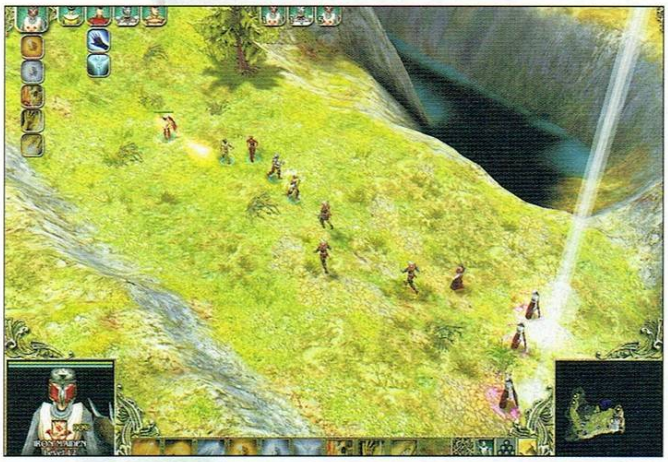
Опитът се трупа по стандартния начин и с изпълняване на куестове – някои от тях ти дават и експириънс.

Използването на оръжията и предметите изисква ниво на героя и/или определена степен на усвояване на дадена способност и/или характеристика. Примерно меч, който можеш да използваш ако героят ти е 12 ниво и има 5 ниво light combat arts. Armorclass-ът на отделните предмети определя общия Armorclass на героя, респективно – колко носи на бой. Магиите се научават от скролове, като принципът на използването им е същия. За да можеш да мяташ 6-то ниво Fifeboll-и трябва Огнената магия да ти е 6-то ниво, което означава, че Елементалната магия трябва да ти е поне 6-то ниво също.

Предметите са действително многообразни, част от тях – редки и уникални. Някои от най-добрите ще получиш изпълнявайки куестове.

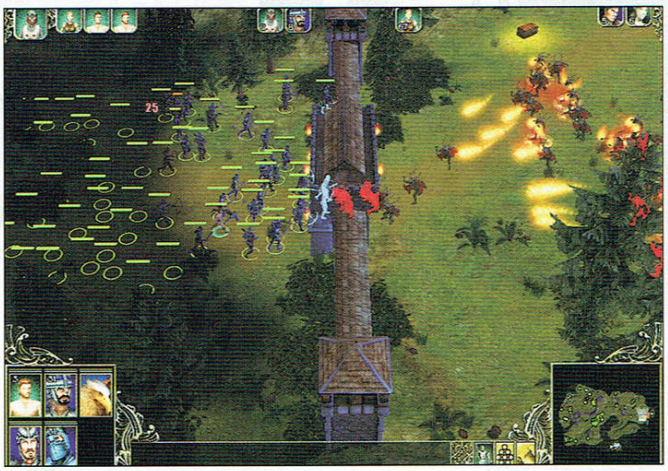
**Руните и партито**

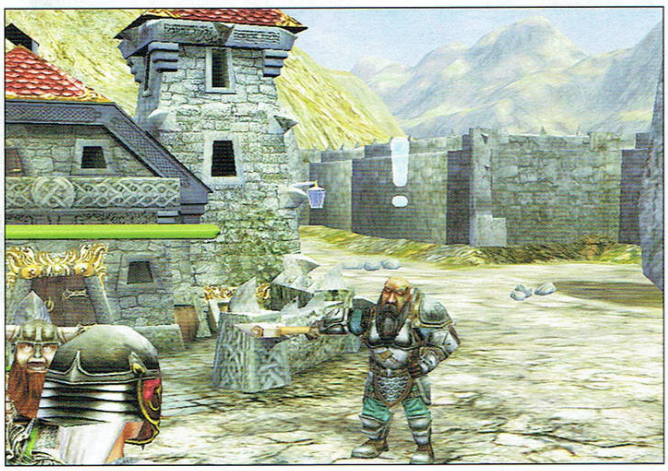
До 5 героя могат да те придружават. Те не трупат опит, но можеш да ги въоръжаваш. Системата е следната. На всеки остров (карта) можеш да намериш поне един Hero Monument. От своя страна в инвентара си ти мъкнеш руни. Всяка руна е герой, който може да бъде съживен на това място. И това се повтаря след всяка негова смърт. Той, както и ти, сте практически безсмъртни. Ако тук в ума ти назрява въпросът, къде е смисълът на играта в такъв случай, ще ти кажа, че независимо колко пъти се прераждаш, когато една гадина не може да бъде убита, тя не може да бъде убита и толкоз. Дали ще се прераждаш, или ще лоудваш – къде е разликата? За да го правиш няма нужда да се връщаш до мону-



workshop.headoff.com

мента с главния си герой всеки път. Веднъж завладял го можеш да съживяваш героите си от другия край на картата. Едно от нещата, които от време на време ще получаваш от услужливо предоставящите се за пребъркване трупове са именно такива руни. Със скрити в тях все помогъщи герои – било то воини или





магове – с напредването на играта. Всеки от тях пристига с малък набор от дефанзивни умения или магии – примерно герой с уменията Berserk и Bless.

**Руните и стратегическата част**

Дотук ставаше дума все за ролевата част. Започвайки да говоря за нея преди малко казах, че трябва да мислиш за тая игра като RPG. Добре, сега започни да мислиш за нея като за стратегия. На всеки остров, освен на няколкото, където мисиите се играят само като RPG, има Монументи за единиците. Завладявайки такъв Монумент можеш да активираш наличните си руни, произвеждайки единици. Всяка единица обаче има определени условия, които трябва да изпълниш, за да ти се яви в услуга.

Задължително ще иска своя сграда. Ще иска и някакви ресурси, за да бъде „произведена". Сградите се строят. От работници – те не изискват никакви ресурси и никакви сгради, освен самия Монумент. За да МОЖЕШ да им кажеш да ти построят дадена сграда, първо трябва да си се сдобил със съответния скрол с плана на сградата. Естествено – убивайки тоя и оня местен бос. Веднъж сдобил се руни и скролове ги владееш до края, или докато не ги продадеш.

Та, мисълта ми е, че на практика ти застрояваш цяла база, барабар със защитни кули и т.н. В някои от сградите можеш да направиш по някой ъпгрейд, за по-яки пичове. Въпрос на ъпгрейд също така е и лимитът на единиците ти. По-високият лимит се купува с храна. Храната се добива с лов, риболов и сеитба. Има сгради повишаващи ефективността на добива на ресурси, които са няколко и всяка раса ползва един базов – дървото, плюс още един-два специфични за нея. Тук е мястото да уточня, че героят ти не принадлежи на определена раса. Той ще се сдобива с руни за всякакви раси и, стига да намери съответния Монумент, ще може да произвежда от тях по едно и също време, споделяйки ресурсите. Примерно Елфи и Хора, или Джуджета...

Така че, в моментите когато пред теб са поставени задачи като „Освободи еди кой си път, блокиран от лошия" или „Превземи града на лошия" играта става 100%-во стратегическа и се играе като чистокръвна стратегия. Наподобява в някаква степен Warcraft, където също героите изнасят огромна част от играта. Интересен за отбелязване факт е, че като цяло ресурсите са ограничени, след като бъдат изчерпани обаче, те много бавно се самовъзстановяват. Тъй че общо взето тактиката трупай-строй-унищожи е трудно приложима. Също като твоите единици, тези на врага биват призовавани. За да затвориш порталчето и да секнеш наплива трябва да унищожиш всички сгради в базата му.

И сега в телеграфен стил някои основни моменти:

Графиката е на безпрекословно смазващо ниво. Каква игра на светлините! Танцът на сенките, удължаващи и скъсяващи се в зависимост от терена. Великолепна физика. Водата е безкомпромисно възхитителна.

Озвучаването е просто еталон. Суперлативи. Музиката, начинът, по който динамиката ѝ рязко скача при битка – никакви забележки.

Управлението – удобно. Особено начинът, по който е решен инвентара – гениално. Имам укорче относно трудното селектиране понякога. Това прави битките с повече единици да изискват факирски умения. Бъгче? Няма възможност за увеличаване скоростта на игра. Груба грешка. Картите са големи, често куестовете постоянно те разкарват от едно NPC към друго и после обратно и ти всеки път изминаваш пътя, и всеки път ти иде да крещиш с глас. Минус! Няма възможност за „активна пауза". Още един! Всичко това не е фатално и е съвсем поносимо, но прави играта малко тромава и бавна. Или аз съм припрян напоследък нещо?

Лоудингът между нивата е убийствен, но поне артът с мацката е толкова смазващо брутален, че и по-дълъг да беше нямаше да имам против.

Врагове и изкуствен интелект. Респектиращо разнообразие на противници, някои от които изумително оригинални. ИИ, като изключим това на твоя герой, който не реагира по подразбиране на приближаващата се заплаха, а чака първо да го ударят, е на относително добро ниво. Бих казал – много добро. На моменти оставах възхитен. Но не очаквай чудеса.

Геймплей. Ами... истина ти казвам, аз съм един вече преситен и с големи претенции към игрите човек. Сега е 7 сутринта. В момента, в който приключа със статията пускам играта. Това е. Въпреки дребните си кусурчета, тя е една невъобразима краста.

Абсолютен респект!

# Deus Ex: Invisile War

**Автори: Ikarus & Snake**

Нека си припомним миналото. Виртуалната суперноВа избухнала през 2000 година и променила завинаги начинът, по който някои хора гледаха на леденото до полуда сайбърпънк бъдеще.

Deus Ex.

За времето си тази игра е една невероятно напредничава игра. Иновативна до степен, повечето изобщо технически несъвършенства, я превръщаха в игра, изискваща от играча да даде и нещо от себе си, за да я почувства и докосне до същността ѝ. През същата тази година Gamespy наградиха Deus Ex като игра на годината, а други медии я обявиха за най-гениалното виртуално забавление след излизането на Half-Life.

| Рейтинг | 8.0 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** Ion Storm Austin
**Разпространител:** Eidos
**Жанр:** FPS/RPG/Адвенчър
**Сайт:** www.deusex2.com
**PC:** 1GHz, 256RAM, 64MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 15 минути
**Масовост:** Ниска
**Прилича на:** комерсиален Deus Ex 1

да не я оценят и осмислят. Комбинирайки екшън с адвенчър и RPG, тя бе на гребена на задаващата се вълна от хибридни заглавия, които в последствие леко размиха границите между жанровете. Дълбоката ѝ история и невероятно комплексният геймплей, както и някои досадни

Достатъчно основателни предпоставки да се помисли за продължение. В един прекрасен момент пичовете от Ion Storm Austin си закупиха новата графична платформа на Unreal, явно разчитайки на солидния си опит с предишната, и започнаха да се трудят активно над Deus Ex 2. Хвалейки я доста безогледно като неизбежен шедьовър във всяка медия, до която можеха да се докопат. Това включваше такъв огромен брой публични изяви на завеждащия проекта Уорън Спектър, че в един момент се зачудихме дали пък даването на помпозни интервюта не е основната му работа във фирмата.

Няма лошо, нека си се хвали човекът. Той е пич и ние го уважаваме. Само че историята неведнъж ни е показвала как, попаднало в светлините на прожекторите, егото все повече започва да се издува, карайки таланта и мисълта за добре свършена работа да се свива. Работещият, действащ талант е скромен! Е, няма да го усукваме повече - Deus Ex: Invisible War не успя да докаже това правило, превръщайки се в изключение. Доказа го по тривиалния, жалък начин. То се и очакваше – особено след като Ion сметнаха, че са в състояние едновременно да разработват Deus Ex 2 и Thief 3, както и последвалото решение за паралелна разработка на игрите за PC и Xbox.

Не, не искаме да си представяме колко ще е сакат Thief 3 на Xbox...

### Духът в машината

Както може би си спомняте, Deus Ex имаше отворен финал с три възможни завършека. И понеже Deus Ex 2 не може да има отворено начало от Ion усложливо приемат, че биомодифицираният агент J.C. Denton, с който играехме в предишната игра, след като героично спаси света от генната чума, е избрал най-божествения възможен ендинг. Сливайки съзнанието си с Helios AI-то, той едновременно ликвидира Aquainas-протоколите и парализира практически целия свят. Следва събитие, известно като Големия Срив. Настоящата игра започва 20 години след него. Влизате в ролята на Alex D – изключително удобно уни-име, предвид факта, че можете да изберете пола на героя, без това да повлияе на начина, по който се обръщат към него. Алекс също е биомодифициран/а Юбер пич/ка, на когото/която се отварят шансове да се заиграе със световните съдбини. Две са господстващите

workshop.headoff.com

организации в световната политика по това време: *WTO* – технократи, преследващи прогреса на всяка цена; и *The Order* – полурелигиозна формация, проповядваща хармония с природата. В хода на играта ще установите кой стои зад тези организации, както и зад ударната серия неприятни инциденти. През цялото време, както и беше и в стария Deus, ще ви глождят съмнения. Защото в света на Deus Ex никой не е такъв, какъвто изглежда. Може би най-приятното нещо в тази игра е фактът, че за разлика от повечето заглавия, в които ясно разграничаваме Светлите добри и Тъмните лоши – сякаш сме се набутали на някаква интернационална джедайска конференция, тук повечето герои, действия и събития са просто отсенки на сивото. Образите, приплъзнали се по монитора ви следват собствените си интереси, променяйки бъдещото развитие на историята в една или друга посока. Няма уклон на героя ви, няма правилни и грешни решения, няма тежки наказания за злодейства и пищни награди за добри дела. Което, само по себе си, е прекрасно.

Проблемът е, че историята, макар и заплетена, е доста по-слаба от тази на първата част. И е някак самоцелна в обратите си. Липсва й дълбочината, поддържана в Deus Ex – до голяма степен от огромното количество странични материали, които имахте на разположение – компютърни терминали, вестници, книги, активна мейлова кореспонденция. Такива неща тук почти отсъстват. На главния герой му липсват както култовата визия на Джей Си Дентън, така и респектиращото му сценарно присъствие. Единствените видими подобрения на ниво история са смазващото с динамика и визуалност интро и фактът, че този път възможните завършеци са четири.

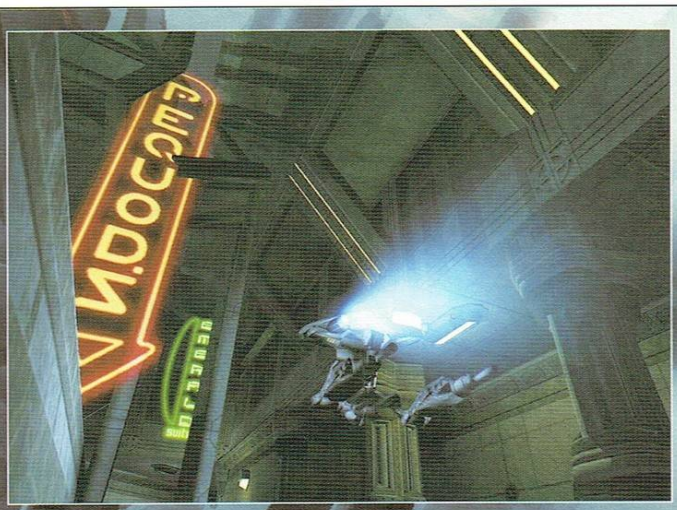
**Даунгрейд**

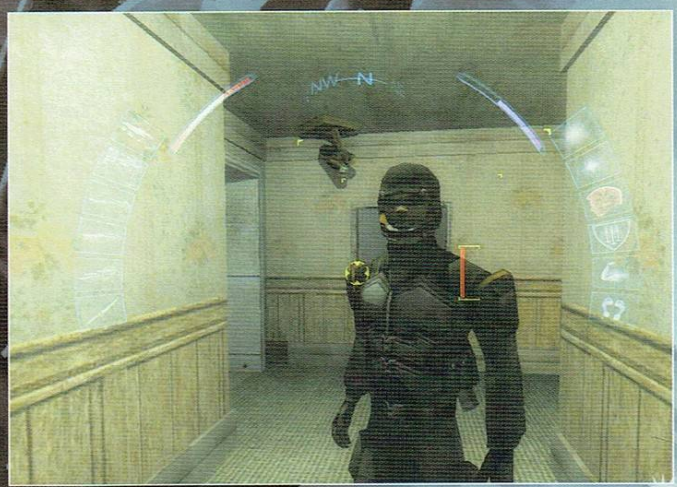
Още от самите начални менюта те удря тежка конзолна смрад. Цялостната разработка на Invisible War е минала под девиза „опростяване на интерфайса, опростяване на игровата концепция, опростяване на всичко, което ни попадне пред погледа". Всички по-затормозяващи играча елементи от предишната игра са отпаднали. Като заклети фенове на първата игра смятаме това за безогледно осакатяване на почти всички идеи, които направиха Deus Ex това, което е - забележете! - с едничката цел играта да може да се играе и на конзола.

Какви RPG елементи? В самото начало избирате портрет за героя/героинята си и... започвате играта. Стига ви толкова. Системата за разпределение на определено количество точки върху умения като „електроника", „леки" и „тежки оръжия" и други тук просто отсъства. Освен, че развитите от вас умения до голяма степен ви караха да разрешавате проблемите спрямо моментното състояние на персонажа ви, те бяха и допълнителен стимул да преборите всички налични съб куестове, тъй като само така се получаваха и безценните точки експириънс. В настоящата игра такъв стимул просто липсва. Създателите обясняват, че пак сме можели да специализираме героя си в конкретна посока, но този път трябва да го правим чрез действия, а не чрез качване на точки и биомодификации. По тази логика в Hitman има ролеви елементи и играчът специализира в герой снайперист. Ега ти.

Биомодификациите са редуцирани, както и празните слотове за тях – от 9 в предишната игра до 5 в настоящата. Начинът на инсталирането им също е комично опростен. Докато преди това можеше да се прави само при наличието на медицински робот, то сега е необходимо просто да отворите менюто с модификациите, да изберете слота, в които желаете да я инсталирате и после да си подберете една от трите възможности за всеки слот. Ако преди всеки контейнер съдържаше точно определен мод, а ъпгрейдването изискваше отделен тип контейнери, то сега те са напълно унифицирани. С биомод контейнер можете да си инсталирате произволен мод по всяко време или да покачите нивото на вече инсталиран такъв. Единствената особеност е, че има червени и сини, като сините са легални, а червените се намират само от сенчести дилъри. Във всеки от слотовете една от възможностите е за инсталиране на нелегален биомод, но така или иначе всичко опира до стила ви на игра. Никой няма да ви държи отговорни за това какви модификации използвате. Сумарно – разнообразието на биомодификации е сериозно орязано, а намирането им не е особен проблем – в дадени моменти те просто ви изваждат очите, само трябва да се огледате. Звучи като светотатство, при положение, че в Deus Ex намирането на някой от по-култовите модове си беше пряко следствие от остри прояви на любопитство и ровенето из всяко кътче на нивата.

Тук, като стана дума за тях, те не са нито толкова големи, нито толкова комплексни, колкото в първата игра. Освен, че са по-малки, нивата страдат и от идейна немощ. Почти няма скрити екстри, няма и





някакви особени архитектурни решения и красоти. Разрешаването на различните ситуации също е доста по-елементарно от преди и, въпреки че обикновено имате поне три възможни подхода, на всички тях някак им липсва дълбочината, характерна за главоблъсканиците в Deus Ex. Красноречив пример за това е и сливането на шперцовете и джаджите за електронно въздействие в един многофункционален инструмент, с чиято помощ се отключват врати и се хакват терминали за сигурност. Премахнато е дори ръчното набиране на вратните кодове, принуждаващо ви да си записвате информацията по листчета, за да не губите време с базата данни. Тук дори за намирането на кодовете обикновено е достатъчно просто да се погледате.

Инвентарът? Конзолен и изнервящ.

Оръжията също не са пощадени. Разсейка при стелба почти няма, дори можете да си включите автоматично прицелване. За по-лесно. Само че някой май е забравил, че кефът от победата в тая игра идваше от правилно взетото решение за съответния противник, а не от това, че си изпразнил три пълнителя в него. Пълнители ли казахме? Каква бе изненадата ни, когато открихме, че ВСИЧКИ оръжия в играта използват един и същ вид муниции. Гранатомет, огнепръскачка, пистолет – няма значение всички стрелят с едни и същи муниции моля ви се! Което разбира се означава, че свършат ли муниците, съвсем буквално си оставате с гол в ръката... нож. Е, вярно, че тогава биомодовете за невидимост идват на помощ, но това не оправдава другата дразнеща подробност – оскъдицата на боеприпасите. Мистър Спектър беше обяснявал, че смята необходимостта да застреляш когото и да е, за да превъртиш Deus Ex за едно от основните падения на играта. Хе, пацифистче, видите ли. Пфу! Дори и така да е, най-лишеният от оригиналност начин да накараш играчите да търсят алтернативно миролюбиви подходи към определени ситуации е да им ограничиш муниците.

Изкуственият интелект също е доста куц, но пък той никога не е бил сред силните страни на Deus-а.

За сметка на това едно от малкото категорично хубави неща, които могат да се кажат относно геймплея, е свързано именно със силно афишираната нелинейност на играта. Това обещание поне е спазено. Всички фракции в Invisible War искат да ви използват за свои цели, но изборът на кого ще помогнете си остава лично ваш. Хубавото е, че грешен път няма. Така или иначе все някой ще ви е враг, а друг – приятел. Почти всяко ваше решение ще има свое отражение в бъдещите събития. По този въпрос нямаме и не можем да имаме критика. Тук хората от Ion Storm категорично доказват, че когато искат да направят нещо, го правят качествено. И това май е основният проблем в играта – геймплеят не е опропастен заради некадърност. Просто такава е била идеята, а както току що казахме – когато пичовете от Ion искат да направят нещо, те го правят както си трябва.

**Звукове и гледки от мрачното бъдеще**

Графиката е друго нещо, което не прави крачка назад спрямо оригинала. Имаме няколко леки уговорки по въпроса обаче. Играта е специално оптимизирана за nVidia карти, като по подразбиране в списъка не се включват мъртвите Ем Хиксове. По тази причина при картите на ATI се наблюдават някои странности, като например това, че опцията „bloom", която на практика трябва допълнително да подсилва графичната феерия (и при Nvidia картите наистина го прави) прецаква остро графиката.

Иначе динамичните светлини и сенки са абсолютният връх в еволюционната стълбица до момента. Осветлението е култ! Друг е въпросът, че графичните феерии нямат реално отношение към геймплея.

Моделите на персонажите са изпипани в детайл и също изглеждат смазващо. За сметка на това в текстурите на заобикалящия свят се усеща леко конзолно наследство, просто защото никой не се е занимавал да ги преработва като хората за PC. Арх! Системните изисквания са високи и поддържането на някакъв стабилен фреймрейт е почти невъзможно.

Шумно афишираният физичен енджин Havok не пасва или по-скоро – никой не си е дал зор да използва възможностите му, за да ги интегрира в геймплея. Виж да мяташ баскетболни топки можеш. И? Съчетанието между куция изкуствен интелект и възможността да разместваш всичко налично често дава крайно идиотски резултати, когато някое разхождащо се NPC се блъска в мебелите на помещението и го преаранжира ефектно.

Войс актингът е по-зле от този в Deus Ex. Добро впечатление правят само натежалите от страст гласове на няколко от женските персонажи. Музиката, която в основната си част се състои от ремикси на гениалните парчета от предната част, също е завидно остра.

**Финални дилеми**

**И какво излезе накрая? Един комерсиален продукт, който заради нуждите на недъгавия зелен кашон на Microsoft тотално опропастява концепцията на една добра игра. Ако сте от хардкор феновете на първата игра, Invisible War ще ви се стори като кофа с краставици. За всички останали – това един приятен и разнообразен нелинеен екшън, който като нищо може и да ви хареса.**

workshop.headoff.com

# NeverWinter Nights: Hordes of the Underdark

**Автор:**

Ако започна направо с това, че ви очакват 20-на, че и повече часа, прекарани в компанията на едно страхотно ролево приключение дали ще е достатъчно?

Говорим за Neverwinter Nights.

Говорим за експанжъна му.

Говорим за BioWare.

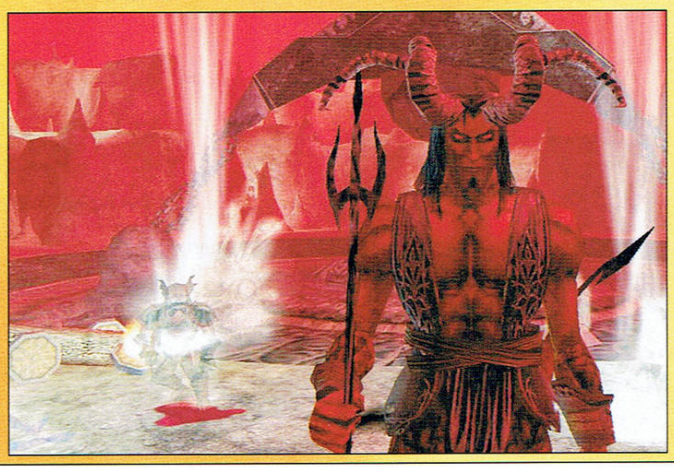
Сериозният почитател на ролевите игри няма нужда да знае повече, за да е взел вече решение.

Сериозният читател на Gamers' Workshop обаче иска повече, за да продължи да е читател. Така, че да пристъпим към работа.

Ако направите импровизирана анкета сред ролевите играчи и ги накарате да класират заглавията от любимия си жанр, със сигурност ще установите, че оригиналният NWN, да не говорим за първият му експанжън, едва ли ще присъства в челната тройка на мнозинството. Baldur's Gate обаче ще бъде. Кое толкова много отличава двете заглавия на BioWare? Е, разликите не са една и две, разбира се. Просто BG е по-класната, по-богатата, по-обмислената игра. Играта, която по-плътно се доближава до онази трудно уловима граница, образувана от идеалното сечение между хардкор представата за едно велико RPG и по-консуматорските, „олекотени" нужди на масата геймъри. NWN като че ли се опита да бъде реверанс повече към вторите. BioWare пренебрегнаха факта, че на RPG фронта нещата стоят малко по-различно - ролевите играчи по същество са хардкор фенове – те обичат да им е трудно. Обичат и големите, многопластови, епични истории. А в това отношение NWN отстъпваше. Опитвайки да върнат колата в пътя BioWare пуснаха първия експанжън *Shadows of Undrentide*, стреляйки на сляпо, но не случиха с посоката.

Нещата са на път да се променят при втория им опит. И тъй като говорим за допълнение, което автоматично означава максимум 2 странички статия, а все пак си имаме работа с RPG да преминем по същество. Дано успея да ви кажа основното.

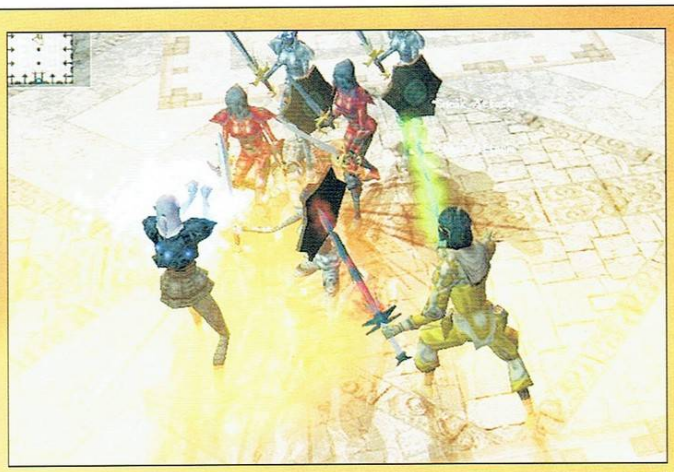
Всичко започва в град Дълбока вода (Waterdeep), където се отзовавате на зов за помощ. Мистериозна, сдобила се огромна мощ и власт агресорка се опитва да превземе града. Вашата мисия е да разберете повече за нея, да откриете източника на необикновената ѝ сила и да сложите край на безчинствата ѝ. Белязвайки пътя си с безчет трупове. Приключението е разделено на три глави. След Waterdeep ще отидете в Underdark, а накрая и в Безплътните земи. Като цяло историята е по-наситена и богата, вкарва в геймплея ударна доза заряд и атмосфера, вдъхва на играта живот. Успява

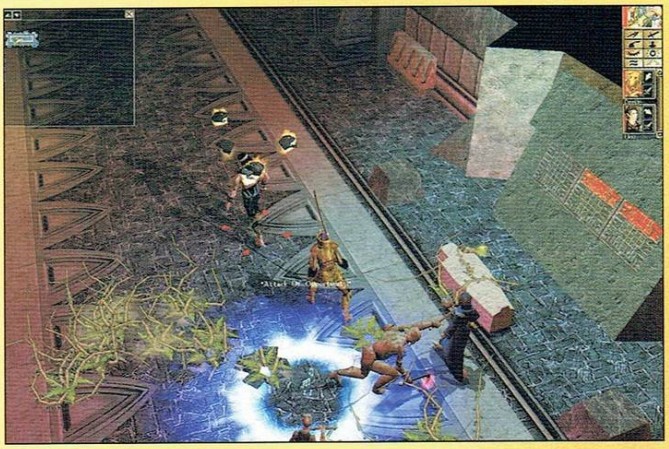


| Рейтинг | 8.2 |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Геймплей | |
| Изкуствен Интелект | |
| Мултиплейър | |

**Производител:** BioWare
**Разпространител:** Atari
**Жанр:** RPG
**Сайт:** nwn.bioware.com/underdark
**PC:** 1.3GHz, 256MB RAM, 32MB Video
**Брой дискове:** 2
**Сложност:** Средна
**Ценност за жанра:** Средна
**Време за усвояване:** 30 минути
**Масовост:** Голяма
**Прилича на:** Gothic II, Neverwinter Nights

да даде на геймъра повод да се чувства завладян и от нещо повече от стандартното трупане на опит, вдигане на показатели и умения и окичване с артефакти. Не, че в последното има нещо лошо! Предизвикателствата, които ви чакат, скрити зад куестовете, аномалиите, и чудовищата, въдворяват в по-голяма степен фентъзи усещане, отколкото предишните кампании. В това отношение експанжъна се приближава до *Baldur's Gate*. Добро впечатление прави факта, че трите части носят съвсем различна атмосфера, дължащо се отчасти на обстоятелството, че като местности те са доста различни, но най-вече заради различния фокус на геймплея. Споменавайки го не можем да пропуснем факта, че е много добре балансиран и включващ, както изтреблението на фауната по нивата и търсене на съкровища и артефакти, така и решаване на пъзели и загадки, дори и разузнавателни мисии. Тук трябва да спомена и ролята на NPC-тата в оформянето на общата атмосфера на играта. Някои от тях вече ще сте ги срещали ако сте играли оригинала. Изцяло от вас и от действията ви зависи дали ще станете приятели или врагове с тях. Разбира се ще можете да присъединявате NPC-та. Повече от едно, както беше в оригиналната игра. Това внася допълнително усложняващи и правещи доста по-забавен геймплея елементи, тъй като се налага да мислите и за балансирането на групата. Като казах забавен – истинско удоволствие е да слушаш закачките между NPC-тата. Някои от диалозите им са пропити от неподправен и елегантен хумор, ще има и любовни истории – все неща, придаващи допълнително очарование и усещането за дишащ, независим от вас, самостоятелен свят, от който вие сте просто една частица – отбил се за малко гостенин.





Новостите в играта обаче не свършват дотук. За разлика от преди, камерата вече може да се отдалечава три-четири пъти повече от това, върху което е центрирана.Този факт е пряко свързан с геймплея, защото битките вече са доста по-мащабни, с много участници от всяка страна в конфликта (те по някога са повече от две) – нуждата от по-добра визуализация е належаща. За съжаление не можем да подминем темата без някои забележки – камерата влиза в стените, разпознаването на обектите се затруднява.

Менажерията е обогатена с 16 нови чудовища, включени са 40 нови заклинания, нови 50 feat-а, лавина от нови умения; и – важно! – оръжията могат да бъдат произвеждани и ъпгрейдвани. Можете да започнете играта импортвайки си стария, развит герой, или създавайки нов – задължително 15-то ниво. В *Hordes Of The Underdark,* можете да развиете героите си до 40-то ниво. Чувайки това първата мисъл на мнозина вероятно ще бъде, че идеята е налудничава, тъй като герой 20 ниво вече не може да бъде спрях от нищо. Да, така е наистина, но в стария NWN. Тук нещата стоят по-иначе. Едно, заради вече споменатата далеч по-голяма мащабност и динамика на мелетата и многото врагове; и второ – заради въвеждането на „престижните класове", които обогатяват много играта, правят я по-пластична и увлекателна. Добавени са 6 престижни класа, като продължение на почти всички базови класове. Липсват единствено някои от магьосническите

Казано на прост език това означава, че към старите класове могат да бъдат насложени престижните и да се получи своего рода нов хибриден герой. Още по-разбираемо – ако направите 30-ниво герой, точките от 15 от нивата бихте могли да сложите върху даден базов клас, а останалите 15 – върху специален. С малко повече въображение можете да създадете наистина яко ритащи задници персонажи. Сватосването на стари и нови класове е неудържимо изкушение и някои от вас като нищо могат да изгубят много време експериментирайки. Ако искате да имате достъп и до изключителните класове на *Shadows of Undrentide*, трябва да го имате инсталиран.

Новите престижни класове както следва:

■ **Dwarven Defender**: Достъпен ако си джуджe. Основна екстра – *Defensive Stance* – можеш да го използваш няколко пъти на ден, при което за определено време се покачват жизнените точки, силата и абсорбацията на щети на героя за сметка на подвижността.

■ **Red Dragon Disciple**: Достъпен за всеки, притежаващ поне едно ниво като Sorcerer или Bard. След като покачиш достатъчно нива в него, ти порастват драконови крила. Екстрите, свързани с геймплея са: покачване на различните атрибути с времето и развитие на все по-мощен драконов дъх.

■ **Pale Master**: Изисква се сериозен базисен Магьосник. Pale Master е типичен Necromancer – покрит с допълнителна костна броня, подсилваща нормалната, и е способен да призове могъщи немъртви същества.

■ **Champion of Torm**: Този клас отговаря почти напълно на Паладина, като изискването да си с *Lawful* уклон отпада. Предимствата пред Паладина са: малко по-голям бонус върху *Saving Throws* и по-бързо получаване на специални умения (feat-ове).

■ **Weapon Master**: Избираш едно ръкопашно оръжие (от типа на Dagger, Longsword и т.н.), на което да се посветиш изцяло – увеличава щетата, шанса за успешен удар и шанса за критичен удар. Получаваш възможност за максимална щета при следващия успешен удар с оръжието веднъж на ден (полезно, предвид факта, че много от оръжията нанасят базова щета от тип „1 до 10").

■ **Shifter:** Изисква сериозни умения като *Spellcaster*. Позволява на персонажа да се превръща в различни животни, най-мощните от които са *Medusa, Mind Flayer* и *Huge Dire Tiger*, при това неограничен брой пъти на ден.

Няколко думи за споменатото вече създаване на предмети – важно допълнение от AD&D

3 и 3.5 – умения за което всеки клас притежава и може да развива (в съответствие с ориентацията си).

Например, Боецът има *Craft Armor* и *Craft Weapon*, а Магьосника – *Create Wand*, *Scribe Scroll* и *Brew Potion*. На практика всеки съществуващ в играта предмет може да бъде създаден от някой от класовете персонажи – от scroll или wand до оръжия, брони и отвари. Това е много важно, защото в тази система повечето персонажи са изцяло зависими от екипировката си. В играта започваш както те е майка родила (обират те в самото начало), което допълнително подчертава необходимостта от гореспоменатите умения.

Механиката им е проста – за конструирането на предмети ти е необходим някакъв базов материал (дърво от току що насечената врата или сандък, кожа от някой гад и т.н.). Можеш да използваш и някаква „добавка" – т.е. нещо характерно за предмета, който правиш. Ако си Магьосник, можеш да прибавиш и някои допълнителни ефекти (sonic damage и прочее – всичко, което го има като вълшебен ефект в досегашните и настоящата игра). Също така, ако си Spellcaster (Магьосник или Свещеник), можеш да омагьосваш временно вече съществуващи предмети с определени магии.

Интересно е да се отбележи, че същите тези Item Creation умения позволяват да се избере външният вид (текстурата) на създадения предмет или на вече съществуващ такъв. Смислено е, когато искате героят ви да изглежда по точно определен начин, или ако попаднете на някое чудничко оръжие/броня с отвратителен външен вид (има такива).

Не искам да завърша краткия си преглед на *Hordes of the Underdark,* без да отлича божествения звук. Музиката е великолепна и въздействаща, озвучаването е ниво, а както казва един колега „все едно не си живял, докато не чуеш Дроу да казва: „I love you." Няколкото бъга и поостарялата графика, която обаче в достатъчна степен покрива екзистенц оптимума на съвременните стандарти, не са в състояние да разколебаят мнението ми за тази игра – тя е качествен скок. С нея BioWare успяват да преминат над летвата, бележаща височината, след която една игра става изключителна.

workshop.headoff.com

- Производител: Acclaim Studios
- Разпространител: Acclaim
- Интернет: www.acclaim.com/games/gladiator/
- Системни изисквания: CPU 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
- Жанр: Аркаден екшън

**Автор: Dimensin**

# Gladiator: Sword of Vengeance

*„Отмъщението е мое и аз ще го въздам!"*

Любовта, която никога не те пита „Защо?", когато си тръгваш. И страстта, която не можеш да победиш.

Агресията, която те изгаря отвътре.

Изкушението, от което можеш да се отървеш, само ако му се отдадеш напълно.

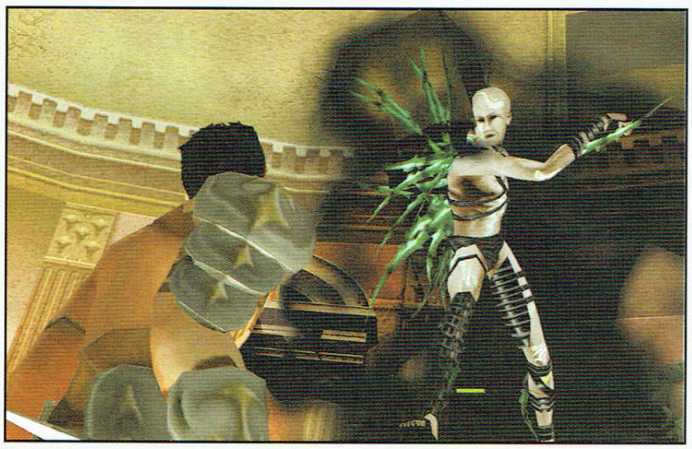
Тези три чувства съединих в едно и го нарекох Гладиатор.

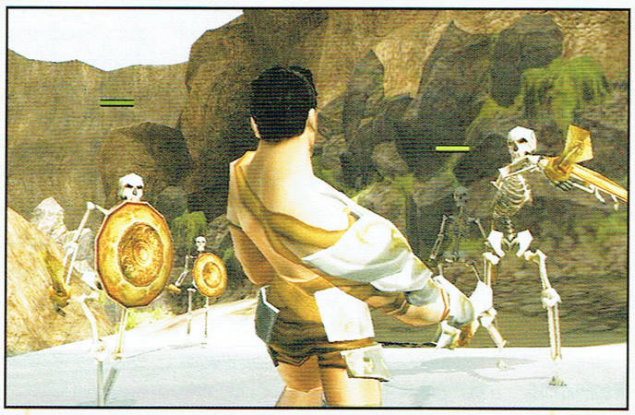
Без да използвам технически термини за графика, геймплей и звук, ще кажа следното: Никога не бях чувал за тази игра, но всичко, което по принцип искам да получа от една игра го има в нея. Тя не е най-великата игра на света, но изненадващо се превърна в едно от най-добрите ми преживявания напоследък.

*Gladiator: The Sword of Vengeance*, спокойно може да се нарече игра от типа „любовница". Толкова бързо ти хваща окото, че сякаш цял живот само нея си чакал, за да отприщиш цялата си вътрешна енергия и да дадеш най-доброто от себе си. Времето за голямата трънка настъпи. Представям ви един първокласен, и не чак до там, типичен аркаден екшън. Героят ви се казва Invictus Thrax и е Гладиатор. Наместо туториял, ще минете през Арената доста бързо, без да се замисляте много (като първи флирт). Там ще се научите да скачате, да удряте и да убивате. Ще вкусите за миг от стихията, която ви очаква нататък (като първата нощ). И пак ще получите съвсем бегла представа за възможностите, които ще се открият пред вас.

След като се налюбувате на първите страстни мигове, ще разберете, че понякога истинският живот не свършва, а започва зад дверите на Арената и благодарение на нея ще откриете онова място, където отиват всички герои - в Рая. Да. Точно там. Но не, за да си почивате, а за да получите новите си наставления от вашия Покровител. Целта на играта е да се справите с боговете на Терора и Страха - Демос и Фобос. Пътят до тях обаче е труден, дори малко ми остава да кажа непосилен, но нека не убивам амбициите ви в зародиш.

Инвиктус притежава няколко оръжия - резци, меч и брадва, откривайки ги постепенно в процеса на игра. Колкото повече напредвате, толкова повече умения ще придобива и нови удари ще усвоява героят ви. Постепенно ще се научи да удря по няколко противника наведнъж, а когато достигне последното ниво на началното си обучение ще станете свидетели на едно от най-добрите масови мелета, което някога сте виждали. Обещавам ви го. Като допълнително удоволствие от битката и като неин уместен завършек, ви се дава възможност за „Fatality". Това е довършващ удар, с който примерно отсичате главата на някой шеф или го изкормвате.





За да научавате нови умения ще трябва да предизвиквате разни полу-божества или известни герои.

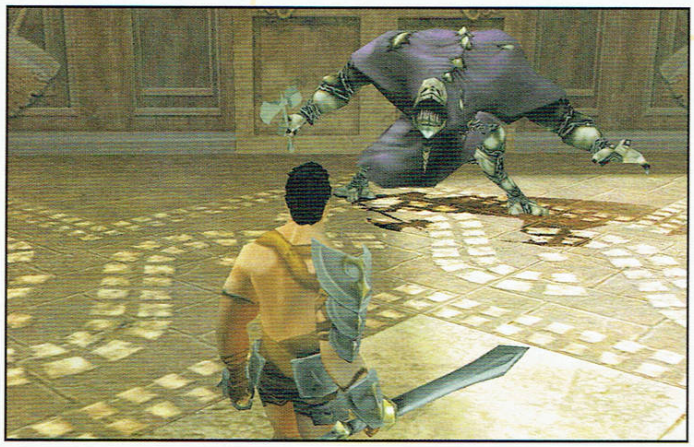
Казано съвсем накратко и обобщено – Gladiator ще ви предложи тоновe концентриран аркаден екшън от най-добрия тип – този, който слива всичките компоненти на геймплея в симфония на удоволствието, преодоляваща с лекота преградите на съзнанието и завладяваща го с неподозирана сила; гъделичкайки същевременно най-древните инстинкти на агресията и стихийната ярост.

Прибавете към това една доста добра графика наистина, както и лесно за прилагане и усвояване, макар и малко странно управление – предвид факта, че се движиш само напред – никакви стрейфове или крачка назад и ще получите що годе приемлива престава.

Това е една игра без претенции за каквото и да е друго, освен едно – да забавлява. Лесна, благоразположена любовница, която няма да иска от вас нищо кой знае какво – само да ви се отдаде.

Ако не смърдеше толкова много на конзола щеше да е по-добре обаче.

Управлението, за което споменах – да, свиква се с него, никакъв проблем, но е непривично за PC геймъра. Освен това има едно-две местенца в нея, където просто си плаче за конзолен контролер – с клавиатура минаването е ходене по мъките. Просто концептуално тя не е достатъчно добре адаптирана към PC. Ако добавим факта, че все пак в основата си Gladiator е първична като концепция аркадка, както и няколкото дребни технически несъвършенства, изключая това, заради което играта от време на време ще ви изхвърля в Windows, може би това обяснява защо тя е в „крачната рубрика".



- ОЦЕНКА: 70%
- Прилича на: Battlefield 1942 (бегло)

- Производител: Strategy First, Inc.
- Разпространител: Strategy First, Inc.
- Интернет: www.disciples2.com/D2/elves/
- Системни изисквания: CPU 400Mhz, 128MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Походова стратегия

**Автор: Duffer**

# Disciples 2: The Rise of the Elves

*„Една, че две, че три усили*
*И паметни години... Боже,*
*За някой грях ръце всесили*
*Издигна ти и нас наказа....“*

Не ми било градушка, най ми било на Disciples II трети по ред експанжън. И тъй като мястото е малко, а начинанието на Strategy First граничещо със сапунен сериал, ще карам по същество.

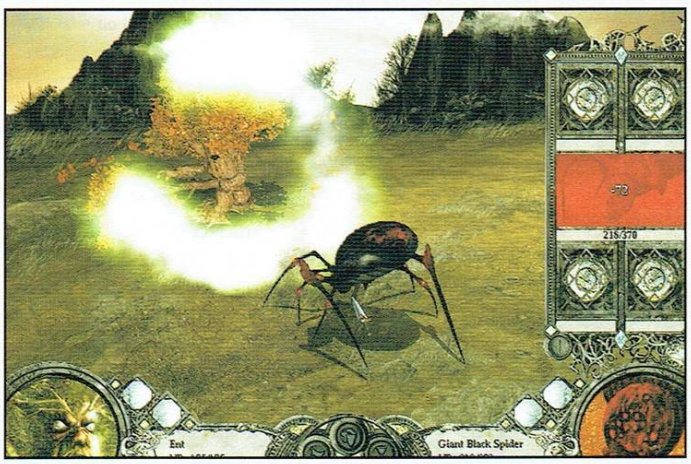
Не е тайна, че винаги съм харесвал тази игра. Като клонинг на „вечния“ Хироуз, тя се справяше изключително добре със задачата да разнообрази станалия крайно еднотипен геймплей на съществуващите походови стратегии с фентъзи тематика.

Може би именно защото съм фен, криво ляво успях да преглътна суховатите залъци, които представляваха предишните две разширения. Новостите в тях бяха обидно малко (особено що се отнася до Servants of the Dark), повечето от тях бяха от техническо естество и малко засягаха геймплея.

За щастие при третия си опит Strategy First или ги е загризала съвестта или просто са се стреснали от гневния рев на разочарованите фенове и са се взели в ръце. С чиста съвест мога да кажа, че Rise of the Elves е най-добрият от трите експанжъна. В това разширение сякаш всичко си е дошло на мястото - освен нова кампания (истинска този път), ще се радваш и на нови куестове, нови магии, нови предмети и разбира се на цяла нова раса. Чудното е, че за пръв път в историята на играта пряко се намесва нов играч - към Немъртви, Джуджета, Хора и Демони (непроменени като брой и вид от първия Disciples насам) се присъединяват Елфите, които вече да достъпни за самостоятелна игра. Похвално е, че това не е нарушило баланса на расите - добро постижение, предвид кратките срокове, в които бе пуснато разширението.

В тази поредна част от Сагата, водени от прогресивно полудяващия си бог Галеан, елфите най-после излизат от сенките на горските си обиталища и воюват за своето място под слънцето на Невандаар.

Лично на мен, нотката оригиналност в представянето на расата и нейната история доста ми допадна. Очаква те среща със значително по-мрачни, войнствени и арогантни елфи, отколкото си свикнал. Сякаш авторите са черпили вдъхновение от мрачните Толкинови сказания за Мелкор/Моргот и Гортаур Жестоки - това особено си личи от артуърка на расата - който е на обичайното високо ниво. Портретите на героите и единиците, видът на Столицата на Елфите - всичко това отново е рисувано на ръка.




В интерес на истината и останалите 4 „традиционни“ раси търсят „кои са и за какво се борят“ в тази игра (разбирай нови кампании за всяка една от тях), но факт е, че това което привлича вниманието е основно елфическата сага.

Въпреки несъмнените си достойнства, длъжен съм да отбележа, че това разширение идва някак твърде късно и с твърде малко. Обективно погледнато елфите не са точно „нова“ раса - почти всички техни единици сме виждали на една или друга карта от старите кампании под формата на NPC-та. Не мога да подмина факта, че магиите на расата са буквално „изсмукани от пръстите“ и визуално са далеч от брутталната прелест на анимациите на демонските заклинания например.

Освен това играта е наследила всички характерни черти, които множина, в това число и моя милост, биха определили като недостатъци - невъзможността да вземеш в новата мисия освен героя и развитата му армия, липсата на истински генератор на случайни карти, и не на последно място - факта, че в този експанжън Strategy Frist са си спестили оригиналната Dark Prophecy кампания.

Не бих стигнал дотам да кажа, че играта е лоша, опазил ме господ! Въпреки това си мисля, че тя отново е предимно за дай-хард феновете. От друга страна ако не си докосвал никога преди това игра от Disciples серията, като че ли е най-добре да започнеш именно с това заглавие.

- **ОЦЕНКА:** 76%
- Прилича на:
Heroes of Might and Magic, Disciples

workshop.headoff.com

- Производител: Konami
- Разпространител: Konami
- Интернет: www.konami.com/tmnt
- Системни изисквания: CPU 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Аркаден екшън

**Автор: bROkEn_sAd-alr**

# Teenage Mutant Ninja Turtles

Мечтали ли сте като малки да сте зелени, да имате черупки и да размахвате крака и ръце, съмнително наподобяващи Брус Ли? Да? Е, аз пък не. Вече не. Не и след Teenage Mutant Ninja Turtles. (Ама, колега, ти на колко си годинки, бре? Близалчица? – бел. ред.)

Нека стане ясно още тук – лично аз смятам играта за малоумна. За доволно тъпа времегубка, незаслужаваща повече от половин час (толкова се забавлявах аз – останалото беше опити на ЗЕЛЕНОТО нещо да ме вкара в психиатрия).

Знам обаче, че ще има достатъчно много хора, които мислят иначе, затова ще се опитам да се въздържа от словесни изстъпления, продиктувани от лични пристрастия и да бъда предимно информативен.

На първо място – играта е конзолен порт. Няма мишка, което не е чак толкова голям недостатък – очевен, когато се налага да се разходи човек из менютата, които са малко, но за сметка на това - неудобни. Липсват и сейвове, естествено – автоматично се записва след всяко ниво, от своя страна разделено на 4-5 части, минаващи се средно за 3-8 минути. Колкото по-бързо минеш, толкова по-голям бонус получаваш. Не става ясно за какво служат бонусите.

**Графиката** – доста под средното равнище. Нивата са грозни, без забележителна разлика след смяна на резолюциите. Всички персонажи приличат малко на извадени от комикс, което по принцип не е лошо, но е слабо реализирано. Движенията на четирите костенурки-нинджи са доста добре анимирани, но останалото що се движи, е дървено, та дървено.

**Геймплеят** – състоящ се от познатата аркадна формула „вървиш-биеш-бият те-падаш-ставаш-биеш..." и така до края. В началото е адски забавно и зарибяващо, в последствие – поради нескончаемата повтаряемост на едно и също и липсата на някакви по-различни елементи, които да разнообразят геймплея – се превръща в монотонно, респективно – скучно преживяване. Всъщност разнообразие в известна степен внасят босовете, които са или неприлично мъчни, или пък им е правена лоботомия и се минават ей така „щрак!" (при спомена колегата щрака с пръсти, погледът му става налудничав, а една тънка лига се проточва от ъгълчето на устата му, явно наистина е страдал, бедния – бел. ред.). Има и някакви анимацийки, които изглеждат доста по-добре от това, което помня от филмчетата – те се явяват своего рода награда за прогреса ви – Леонардо, Донатело, Рафаело и Микеланджело са определно по-мускулести и гледат по-злобно, за моя мимотелна радост.

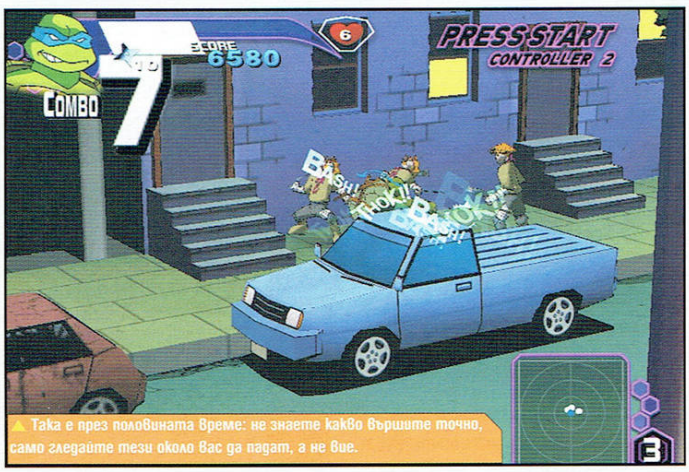
**Звук** – или как радостта ми повяхна (но, не и някои други работи, слава богу). Колкото и да се опитвам да се държа на разстояние от пристрастията няма да се въздържа да кажа, че ако си представите кльощав, пъпчасал пубер – загубенякът на класа и особено гласа му, ще придобиете добра представа за начина, по който звучат четирите идиотчета, помъкнали къщите си на гърба. А какви малоумни реплики вкарват, чуйте фаворитения ми лаф: „What the shell are those things?" Но коментар.

**Фабула** – фабула ли? Хм? А, да, Ейприл се появява от време на време. Трябва да я спасявате от време на време. Такива работи...

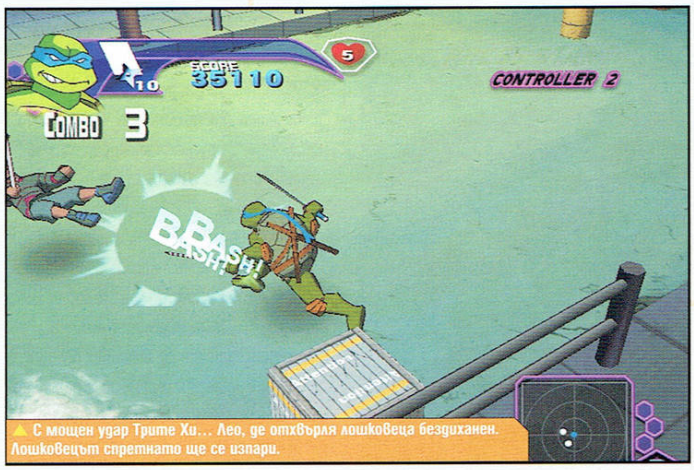
**Екшън** – то друго няма, въпросът е до колко си струва. Има няколко интересни за отбелязване момента. Например факта, че ако някой от гадовете се засили към вас, размахвайки тръба/бухалка/нещо там, то задължително ви цапардосва. Ако вече е замахнал, а вие пробвате да профучите покрай него, пичът елегантно се завърта и ви цапардосва. Няма измъкване. Ударите те не са достатъчно разнообразни. Имаш силен и слаб удар и нещо като ъпреркът. Комбинират се в комбота (почти) на случаен принцип. Набираш се на клавиатурата и чат-пат удряш нещо. Между нивата има бонус-мисии в доджото. Те отключват удара по време на скок и специалната атака. Това е то, всичко.

Ами... успех, деца.

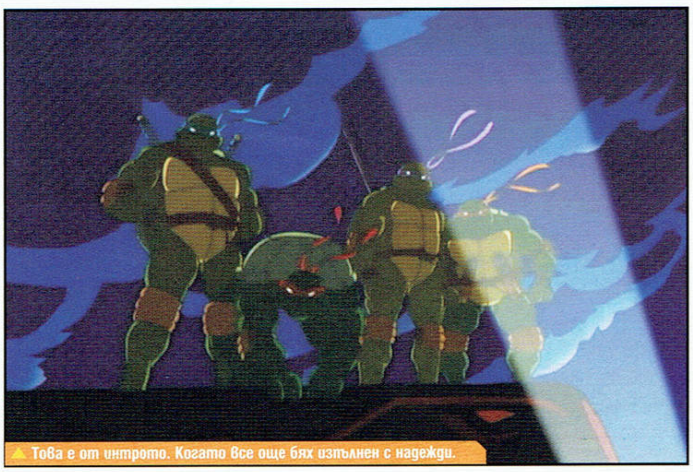
Лео всеки момент ще накъца гадните роботи и като добра нинджа ще бърне скрап във вторични.



Така е през половината време: не знаете какво вършите точно, само гледайте тези около вас да падат, а не вие.



С мощен удар Трите Хи... Лео, де отхвърля лошковеца бездиханен. Лошковецът спретнато ще се изпари.


Това е от интрото. Когато все още бях изпълнен с надежди.

- ОЦЕНКА: 51%
- Прилича на: Lord of the Rings: The Return of the King

## HomeWorld 2

Това е мащабното продължение на заглавието, спечелило наградата "Игра на годината" през 1999 година и безспорно най-новаторската и най-добре изглеждаща стратегическа игра през последните години. Расата от Хийгарианците откриват своята родна планета, но мирът остава все така недостижим мираж. Ето че се задава нова война. Ново прорицание и нов смъртен враг заплашв еленатa. В Homeworld ти им помогна да открият своя дом. Сега идва ред да им помогнеш да станат господари на съдбата си. В допълнение към увлекателната сингълплейър история, Homeworld 2 предлага възможността да премерте сили с петима други играчи по Интернет или в локална мрежа.

**77.00 лв.**

## WarCraft III
The Frozen Throne

ИЗБОР НА ЕКИПА!

Най-успешната стратегия на 2002 година се сдоби с уникален по рода си експанжън. Поемете под свой контрол четири нови легендарни героя - Undead Crypt Lord, Alliance Blood Mage, Night Elf Warden и Horde Shadow Hunterр всеки със свои собствени уникални умения! Усетете мощта на новите единици. Произведете смъртоносните Troll Bat Riders, коварните Spell Breakers, застрашителните Mountain Giants и други, като ги вплетете в свои нови, унищожителни военни стратегии. Щурмувайте 26 нови мисии. Проправете си път с огън и меч през 26 нови солови мисии, разкривайки повратната нова глава в епичната сага на Warcraft. Смажете противниците си в интернет.

**77.00 лв.**

## C&C: Generals
Zero Hour

Пригответе се да освободите мощта на най-модерните оръжия срещу световните генерали в това допълнение към култувата Command & Conquer: Generals. В този първи експанжън дори и най-опитните ветерани трябва да научат нови стратегии и тактики, за да се защитят от смъртоносните оръжия. С нови единици, сгради и ъпгрейди, Zero Hour ви предоставя всичко необходимо във вашето издигане в най-великия Генерал. Трите кампании включват 15 мисии, които са разпръснати по цял свят. В уникалния по рода си сингълплейър ще се изправите пред 9 Генерала с уникални личностни характеристики и тактически възгледи.

**39.95 лв.**

## Star Wars:
Knights of the Old Republic

ИЗБОР НА ЕКИПА!

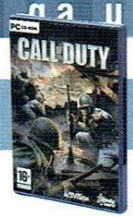
Най-накрая, след толкова дълго чакане, KotOR се появи и на PC платформата. Невероятно RPG приключение, носещо себе си неповторимата атмосфера на една от най-култовите саги на нашето време, а именно „Междузвездни войни". Изберете своите спътници измежду хора, друиди, уукита и други, най-разнообразни същества. Изиграйте невероятните мини-игрички, преплетени по един невероятен начин с основния геймплей. За пръв път в историята на Star Wars ще имате възможността да разгледате от пръв поглед тази невероятна вселена и да намерите нови, невиждани досега локации, които ще ви смразят със своята визия. Задължителна покупка за всеки RPG фен!

**77.00 лв.**

# WORKSHOP BUYERS GUI

струва си да имаш

## Call of Duty



ИЗБОР НА ЕКИПА!

Call of Duty е напрегнат фърст пърсън шуутър, който ни предоставя най-завладяващото и реалистично военно изживяване, виждано до момента в игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играта е дело на студиото Infinity Ward, в основата на което са 20 души от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник. Стилът на игра поставя особен акцент върху действието в екип, където всеки от войниците има своя специфична роля, идентичност, силни и слаби страни.

**77.00 лв.**

## Metal Gear Solid 2

Солид Снейк се завръща в PC формат в Metal Gear Solid 2: Substance, разширената версия на Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty с изцяло нови режими на игра, скрити герои и истории. Строго секретна военна технология е било откраднатa и по мистериозен начин се е озовала на борда на петролен танкер, поел в неизвестна посока. Снейк трябва да проникне абсолютно сам на борда и да попречи това аръжие за масово унищожение да попадне в погрешни ръце!

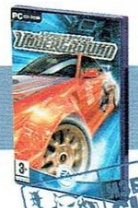
**59.95 лв.**

## Freedom Fighters

В един свят, в който Съветският съюз е спечелил Студената война, по улиците на Америка се заражда един конфликт на живот и смърт. Предстои ви да поемете ролята на средностатистически нюйоркчанин, който постепенно се превръща в безстрашен боец и успява да сложи началото на истинско съпротивително движение. Freedom Fighters е заглавие със интригуващ, екипно ориентиран стил на игра, действието в което се развива по улиците, в метрото и из постройките на окупирания Ню Йорк. Ключов елемент в играта е умението на играещия да привлече нови попълнения. Управлението ви позволява да издавате заповеди към своите бойци с едно единствено натискане на бутон.

**77.00 лв.**

## Need for Speed:
Underground



ИЗБОР НА ЕКИПА!

Елате в света на градските автомобилни състезания и модифицираните серийни автомобили в последното издание на хитовата поредица Need for Speed, наречено Underground. Изберете своя автомобил от гаража на Mitsubishi, Subaru, Toyota и много други и го превърнете в елитен уличен болид, почелейки пари от награден фонд, които след това да инвестирате специални подобрения и нови окраски. Но това далеч няма да е достатъчно, за да ви отведе до самия връх на шампионата. Ако искате да пробиете в непрощаващия свят на нелегалните градски надпревари, от вас се искат още твърд характер и - разбира се - впечатляващи пилотски умения.

**77.00 лв.**

## Heroes IV + The Gatering Storm

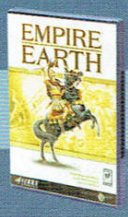
Heroes IV и прилежащия му експанжън са много повече от просто поредното издание на безспорно най-популярната походова стратегия в света на PC игрите. С изцяло нов графичен енджин, нова магическа система, нови кампании, нов клас единици - героите, и стил на игра, който се нагажда по вашите уникални способности, новото издание

**49.95 лв.**

на Heroes е всичко, за което може да си мечтае един почитател едновременно на фентъзи световете и стратегията. И двете игри са изцяло на български език!

**39.95 лв.**

## Empire Earth



От праисторията до епохата на нанотехнологиите през 22-ри век, Empire Earth е стратегическа игра с наистина епични пропорции. Управлявайте на известните исторически цивилизации, като тези на гърците, британците, Французите или германците, или създайте нова цивилизация, обединяваща уникални елементи. Колонизирайте или завладявайте съседните територии и слагайте началото на нови селища. Обучавайте над 200 типа бойни единици от всяка историческа ера, включително от бъдещето на Земята. Подобрявайте незабавно качествата на своите армии с ключови нововъведения. Но не забравяйте - в Empire Earth военните действия са само един от множеството възможни пътища към победата. Изцяло на български език!

**39.95 лв.**

## Lord of the Rings War of the Ring

Изгирайте най-великата история, измисляна някога! Мисията да бъде унищожен Пръстена на силата продължава в първата стратегия в реално време, създадена по сагата "Властелинът на пръстените" на Дж. Р. Р. Толкин. Вземете участие в епичните битки в борбата за Пръстена, станете част от легендата. От вас зависи дали ще изберете да се воювате в името на Светлината за съюза на хора и елфи, или застанете на страната на Мрака и неговия господар Саурон. The War of the Ring е дело на създателите на впечатляващата стратегическа игра Battle Realms и нейното продължение да The Winter of the Wolf.

**69.95 лв.**

## Lord of the Rings Return of the King

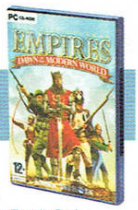
Играта е създадена по новия филм на Ню Лайн Синема, базиран на класическия фентъзи роман на Дж.Р.Р. Толкин "Властелинът на пръстените - Завръщането на краля". The Return of the King позволява на играещия да проследи множество различни игрални нишки, поемайки контрола над ключовите герои от филмовата трилогия, между които Гандалф, Арагорн, Леголас, Гимли, Сам и Фродо. Действието на играта се развива сред спиращи дъха с детайлността си сцени от новия филм, а нейният ситл на игра с гледна точка от трето лице представлява завладяваща комбинация от екшън и епично приключение. Новото заглавие включва за пръв път така желания кооперативен мултиплейър режим, който позволява на играещите да сформират своя собствена "Задруга на пръстена" преди да поемат на път през Средната земя.

**69.95 лв.**

WORKSHOP BUYERS GUI

струва си да имаш

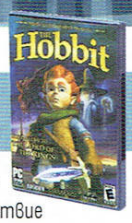
## Empires Dawn of the Modern World



От създателя на Age of Empires и Empire Earth Рик Гудман идва следващата стъпка в развитието на Age of Empires концепцията. Водете уникални битки на три фронта - земя, море и въздух. Време е да изиграете 1000 години история в новия хит на Stainless Steel Studios. Започнете от средните векове, минете през барутната ера и завършете с Втората Световна Война.

**77.00 лв.**

## Metal Gear Solid 2



Екшън приключенска игра, чието действие се развива в мистичната Средна земя, а главната роля е поверена на самия Билбо Бегинс. На вас се пада честта да управлявате Билбо в неговото легендарно пътешествие от уютната му хобитова дупка в Графството през дебрите на зловещия Марколес, та чак до Самотната планина, където живее дракончът Смог. Подтикнат към това геройско изпитание от самия Гандалф и придружаван от джуджето Торин и неговите несломими другари, Билбо ще придобива ценни предмети и знания, както и смелостта, нужна за да се прави с пълчищата от паяци, вълци, тролове и орки. Една игра, в която вашето дете ще се влюби още преди да е прочело едноименната книга на Дж. Р .Р. Толкин.

**49.95 лв.**

## Harry Potter Quidditch World Cup

Полетете с първата игра, която позволява на играчите да изпитат в пълна степен магическата скорост, сила и съревнованието на Куидича, любимият спорт на магьосници и вещици в света на Хари Потър. За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на дълбочината и завладяващото предизвикателство на Куидича, в сили мерят два отбора от по седем играча, които летят на метли и играят едновременно с четири топки. Участниците в играта ще могат да управляват всяка от позициите в отбора, включително тримата "чейсъри", опитващи да отбележат точки с "куофъла", двамата "бийтъри", контролиращи опасните "блъджъри", и "сийкъра", който трябва да улови златния "снич", за да донесе победата на своя отбор.

**49.95 лв.**

| | |
|---|---|
| ALIEN VS PREDATOR 1 | 19.95 |
| ALIEN VS PREDATOR 2 | 24.00 |
| ALIEN VS PREDATOR: PRIMAL HUNT | 29.95 |
| ALONE IN THE DARK | 29.95 |
| ARMORED FIST 3 | 12.00 |
| BLACK & WHITE | 29.95 |
| CAESAR 3 | 19.95 |
| CELTIC KINGS | 29.95 |
| COMANCHE 3 | 12.00 |
| COMANCHE 4 | 29.95 |
| COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2 | 24.00 |
| DELTA FORCE 1 | 12.00 |
| DELTA FORCE 2 | 12.00 |
| DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR | 19.95 |
| DELTA FORCE TASK FORCE DAGER | 24.00 |
| DESPERADOS | 24.00 |
| DIE HARD NACATOMI PLAZA | 24.00 |
| EMPEROR: BATTLE FOR DUNE | 24.00 |
| ESCAPE FROM MONKEY ISLAND | 29.95 |
| F22 L3 | 12.00 |
| FREEDOM FORCE | 29.95 |
| GABRIEL KNIGHT 3 | 19.95 |
| GROUND CONTROL+DARK CONSPIRIACIES | 19.95 |
| INDIAN JONES AND INFERNAL MACHINE | 29.95 |
| LEGO RACER 2 | 29.95 |
| NEED FOR SPEED 3 | 15.00 |
| NEED FOR SPEED 4 | 24.00 |
| SIM CITY 3000 | 29.95 |
| STAR WAES EPISODE 1 RACER | 29.95 |
| STAR WARS DARK FORCES II | 29.95 |
| STAR WARS FORCE COMMANDER | 29.95 |
| STAR WARS PHANTOM MENACE | 29.95 |
| STAR WARS ROGUE SQUADRON | 29.95 |
| STAR WARS STARFIGHTER | 29.95 |
| STAR WARS X WING COLLECTORS | 29.95 |
| SWAT 3 | 19.95 |
| TARZAN | 29.95 |
| THE THING | 24.00 |
| THEME PARK WORLD | 9.95 |
| TZAR:THE BURDEN OF THE CROWN | 9.95 |

## Beyond Good & Evil

Мирната планета Hyllis бива нападната от безмилостна раса. След дълга битка една от жителките на Hyllis - Джейд, установява че планетата е спасена от защитните сили, наречени Алфа Секции. Но всичко се променя след като главната героиня се включва в IRIS – бунтовническа организация, която се опитва да докаже, че историята с Алфа Секциите е неверна. Сега, въоръжена с фотоапарат, и своята айкидо тояжка (хехе) тя ще се опита да разгадае мистерията около извънземната атака и да премахне заблудата, в която живее населението на планетата. Творение на създателя на Rayman серията BG&E е свеж аркаден екшън, който не си заслужава да бъде пропуснат.

**44.00 лв.**

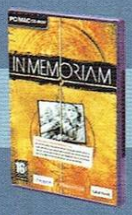
## Prince of Persia
### The Sands of Time

ИЗБОР НА ЕКИПА!

Студиото, чието първо заглавие бе особено здравия Splinter Cell, ни връща назад във времето, за да си припомним една легенда – Prince of Persia. Смазваща графика, огромни открити и закрити пространства, невероятни визуални ефекти, супер плавни движения на персонажите, убийствен саундтрак и пленяващ геймплей са само част от достойнствата на това заглавие. Ходене по стени, въртене на лостове, отскоци от стени и смразяващи кръвта битки няма да ви позволят да се отделите от компютъра, докато не видите финалните надписи. А и към всичко това идва възможността да контролирате времето... и безплатен джойпад! Задължително заглавие!

**59.95 лв.**

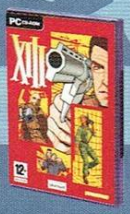
## In Memoriam



Ако някога сте искали да се потопите в трилър атмосфера, равносилна с тази в „Мълчанието на агнетата" и „Проклятието Блеър", то това е играта, която ще ви го предложи в комплект с пълна параноя (в добрия смисъл на думата). Историята накратко – журналистът Джак Лорки бива отвлечен от сериен убиец, по чиито следи е ходил от месеци. След няколко месеца в журналистическата агенция, в която е работил Джак се появява мистериозно CD, изпратено от похитителя. Сега хората в агенцията са решили да издадат въпросното CD с надеждата, че някой ще успее да кракне информацията, която се намира на него.

**44.00 лв.**

## XIII



Първата наистина добре реализирана cell shading игра за PC. В XIII вие поемате ролята на агент XIII, който един ден се събужда на неизвестен плаж, намерен от красива спасителка без никъв спомен за миналото си. Единствената му връзка с него е ключ от сейф. Оттук-насетне всичко е във ваши ръце, вие сте тези, които трябва да наредите пъзела на миналото си. Играта предлага много екшън, приятна комикс атмосфера и невероятни междинни анимации.

**44.00 лв.**

WORKSHOP BUYERS GUI

струва си да имаш

## Rayman
### Hoodlam Havoc

ИЗБОР НА ЕКИПА!

Достойно продължение на предишните части на супер готиното човече без крака и ръчички – Реймън. Невероятна аркадна игричка, която привлича с детската си визия, задържа с невероятно разнообразния си геймплей, а когато я изиграете ще се молите за още и още от същото. Нови, досега невиждани ъпгрейди за ръката на Реймън правят убиването на лошите холдами още по-голямо забавление. На всичкото отгоре играта може да се похвали с много свеж саундтрак и готин войс актинг, в който взимат участие Джон Легуизамо и Били Уест, който може би ви е по-познат като гласа зад Бъгс Бъни.

**44.00 лв.**

## Rainbow Six 3
### Raven Shield

В третата част на Rainbow Six вие отново ще поемете контрола над група специално обучени командоси и ще се изправите лице в лице с плодовете на световния тероризъм. 15 сингъл-плейър мисии, над 50 различни оръжия и разнообразни режими мултиплейър ще разпалят огъня в очите на всеки, а феновете на Том Кланси ще направо ще плачат от радост. Към това добавете и добрата графика, базирана на последно поколение Unreal енджин и всичко е на шест.

**44.00 лв.**

## URU
### Ages Beyond Myst

Цивилизацията Д`ни открила „Изкуството на писане", което ѝ помогнало да създаде нови светове, до които се достигало чрез „Свързващи книги". Д`ни процъфтявали, ноне след дълго те преживели ужасна катастрофа, която сложила край на тяхната цивилизация. Технологията на книгите била забравена... досега. Да, правилно сте се досетили, това е новото приключение в необятната вселена на Myst, но този път много по-детайлна и превъзходна в графично отношение. Приятен сингълплейър и адски зарибяващ мултиплейър, позволяващ ви да влезнете в света на Myst, заедно с хиляди други хора и да решавате най-разнообразни загадки. И това ако не е мечтата на всеки куестаджия – здраве му кажи!

**44.00 лв.**

## Splinter Cell

ИЗБОР НА ЕКИПА!

Играта която направи UbiSoft Montreal световно известни и накара всички геймъри с нетърпение да очакват всяко следващо заглавие, появило се изпод ръчичките на девелъпърите. В играта вие доброволно влизате в кожата на Сам Фишър – специален агент, работещ в секретна агенция на Националната сигурност на САЩ, наречена Третият Ешелон. Оттук насетне вие сте нагърбен със супер секретни мисии, които са с особен приоритет и от голямо значение за сигурността на САЩ. Най-добрият и разнообразен стелт-шутър на 2003 – задължително притежание за всеки любител на жанра.

**44.00 лв.**

workshop.headoff.com

## Alcatel One Touch 735
Мултимедиен телефон

Не знам за вас, но на мен доста често ми се случва да попадам в ситуации, които просто си плачат да се увековечат. Точно тогава липсата на фотоапарат/камера/диктофон е изключително осезателна. Например съседката от отсрещния блок, която се преоблича, недалновидно (или пък съвсем умишлено, хм) забравила да дръпне пердето; или кучето на съседа препикаващо знака „забранено за кучета" в цветната леха на кварталната градинка.

Ето защо ще ви предложа една чудесна идея от Alcatel. Запазвайки функционалността и персонализацията на предшественика си One Touch™ 535, новият Alcatel 735 осигурява онова ключово предимство - вградената на гърба на апарата цифрова камера. Корпусът на апарата е от алуминий, което му осигурява и повишена удароустойчивост, а цвета е сив металик.

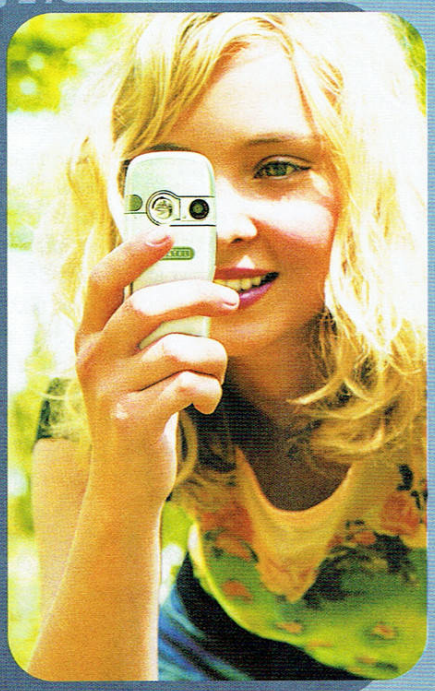
**Снимките** (или как да си направим собствена библиотека с компромати)

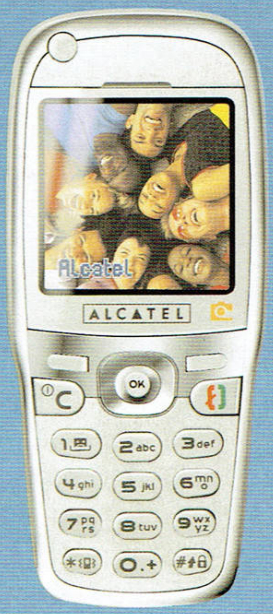
В менюто е предвидена отделна секция за достъп до камерата, има и начин за бързо избиране чрез натискане на мекия бутон отдясно на телефона. Възможните резолюции са: 352x288,128x128, 64x64, 32x32 и 16x16 пиксела, а 8-кратното увеличение ще ви позволи повече свобода при избора на цел. Камерата има и режим „панорамна снимка". Снимките се съхраняват в JPEG файл с 3 нива на компресия – високо, стандартно и икономично.

Нивото на компресията се избира чрез натискане на бутони 1, 2 или 3, левият функционален бутон отговаря за избора на цвят (цветно фото, черно-бяло, Sepia, негатив или контури, а с бутонът # избирате резолюция. Бутон „звезда" отговаря за превключване между специалните режими – „единичен" прави класическа/стандартна снимка; „анимация" позволява реализация на мини-клип от 4 снимки; с режим „мозайка" подреждате 4 снимки в обща рамка. За съхранение на фотографиите разполагате с медия албум и 1,8MB динамична памет. Получените изображения могат да се ползват като скрийнсейвъри или да се пращат чрез MMS. Интересна възможност е да добавите към снимката и глас - така получателят на MMS съобщението ще може не само да ви види, но и да ви чуе.

Например ако се чудите как да обясните на родителите си какво се е случило с апартамента през уикенда, може да им пратите снимка с обяснителни бележки като например: „а тук се опитвам да спра Жоро да не се опитва да пече картофи в микровълновата..." или „...а полилеят мисля, че така си беше...". Функцията „exposure" позволява настройка на светлината в зависимост от средата - слънчева, облачна, в затворено помещение или дори през нощта. В телефона има таймер за самоснимачка.

Снимките може да доукрасите с някоя от 36-те вградени цветни иконки. Може да запълвате времето докато чакате на спирката или пътувате в автобуса с някоя от 3-те игри на In-Fusio: Wall Breaker (тухлички), Mutant Alert или Panko. Това е новата логическа игра, която имате възможност да замените с някоя свалена от Интернет.





## Възможности на телефона:

- Мрежа: GSM 900/1800 MHz
- Размери: 106x47x19,5 мм
- Тегло: 89 г
- Батерия: Lithium (800 mAh)
- Време за разговор: до 7 ч.
- Режим „готовност": до 300 ч.
- Дисплей: до 11 реда, 4096 цвята, графичен,128x128 пиксела, zoom
- Вградена камера с 8x увеличение
- 1,8 MB динамична памет

**Други възможности:**

- Инфрачервен порт
- Фотоалбум, MMS/EMS, Vox MMS
- 3 игри с възможност за даунлоуд
- WAP 1.2.1, 24-тонови полифонични мелодии, 60 инструмента
- Отделен високоговорител за мелодии и хендс-фрий
- SyncML, Органайзер, Световен часовник, Калкулатор/Конвертор на валути
- Диктофон, Гласов набор, Гласови команди, Вибрационна аларма

Естествено разполагате и с 800-позиционен указател, като към всеки контакт може да добавите до 7 номера, 2 e-mail адреса, адрес, месторабота и лични бележки в общо 23 полета. Към всеки номер можете да прикачите снимка и мелодия. Има възможност за гласово активиране на набирането или на функции от менюто. В телефона е вградена и уникалната функция Vox MMS, спестяваща писане - записвате гласа си с диктофона и го пращате директно до желания номер.

За персоналните ангажименти OT 735 се грижи с помощта на персонален органайзер PIM (Personal Information Manager), който има дневен, седмичен и месечен преглед и разпределя събитията в 3 групи: срещи, напомняния и обаждания (общо 1000 бележки). Не са пропуснати и стандартни, но удобни функции като калкулатор, валутен конвертор, диктофон (чийто записи се ползват и като тон на звънене), последните посетени WAP сайтове и т.н.

OT 735 може да се синхронизира с приложенията Lotus Notes, Microsoft Outlook и Microsoft Outlook с помощта на софтуер, който се сваля безплатно от сайта на Alcatel. Синхронизацията се осъществява през вградения инфрачервен порт ли с USB Кабел.

струва си да имаш

## PhotoClip DM334
Цифрова мултимедийна камера

**6-in-1**

- цифров фотоапарат
- видео камера
- web камера
- MP3 плейър
- Диктофон
- ново! FM радио

размер на снимката 4 мегапиксела
автофокус и макро
32MB вградена памет + слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

**399.00 лв.**

## PhotoClip PhC5015
Цифрова мултимедийна камера

**5-in-1**

- цифров фотоапарат
- видео камера
- web камера
- MP3 плейър
- Диктофон

Резолюция VGA (640x480)
16MB вградена памет + слот за CompactFlash

**120.00 лв.**

## Diva GEM
Цифров аудио плейър

- MP3 плейър
- FM радио
- СТЕРЕО рекордер
- Четец на SD/MMC

Вградена памет 32MB
Слот за допълнителна SD/MMC
Литиево-йонна батерия

Слушайте музика в MP3 и AAC, и любимите си радио станции в движение

Записвайте каквото ви хареса от радиото или гласовете наоколо

Удобният потребителски интерфейс позволява достъпа до най-често използваните функции без да изваждате плейъра от джоба си

Интуитивното меню на български позволява да организирате музиката си в плейлисти, да използвате многото настройки на плейъра, радиото и диктофона

Diva Gem е енгономична:
25 g, компактна, с вградена и външна памет (SD/MMC карта), Li-Ion батерия и лесно зареждане

Може да намерите в офиса на Дейзи Мултимедия - София, ул. Ґинтява 15, тел: 02/868 95 51 и във верига магазини Германос

**179.00 лв.**

# ГЕРОЙ

**Участниците**: Джет Ли, Жан Зъй, Дони Йен
**Режисьор**: Зан Иму
**Сценаристи**: Ли Фенг, Уанг Бин, Жан Иму
**Официален сайт:** www.herothemovie.com

Ако си мислил, тихото, нежно и лирично кино не може по никакъв начин да се съчетае с високоскоростен CGI екшън, помисли отново. Историята разказва за някакъв особено неприятен китайски владетел, който едни особено неприятни убийци искат да детронират посмъртно, но Джет Ли ги избива профилактично, за да се превърне в героя от заглавието. Или поне така изглежда в началото. Няколко елегантни сюжетни обрата по-късно емоциите ти вече са на път да дадат на късо от пренатоварване с идеи, емоции и внушения. За разлика от противоречивия Тигър и дракон, който беше прекалено обвързан с азиатския културен ареал и предполагаше да ядеш ориз с клечки три пъти дневно, за да схванеш къде му е хубавото, *Герой* успява да надскочи регионалното и да се издигне в общочовешките висини на изкуството. Без да те оплита в някакви особено дълбоки философии *Герой* разчита на ударна доза архетипни внушения, извикващи на преден план вечните теми за приятелство, любов, саможертва, вярност, смърт. Сред урагана от стрели и танца на мечовете на някои от може би най-красиво хореографираните баталии запечатвани някога на лента се прокрадва някаква почти болезнена лиричност, така че когато самотната водна капка се търкулне по лицето на мъртвото момиче насред езерото на теб просто ти иде да се разревеш без изобщо да схващаш откъде точно ти е дошло.

Прочее ако се чудиш защо цветовете на дрехите се променяха в различните фрагменти на историята може би е добре да те открехна на малко символика. Червеното е цвета на въображението, синьото – на осмислянето на реалността, бялото – на истината и зеленото – на просветлението и душевния мир.

**Оценка: 9/10**

# РЕКАТА НА ТАЙНИТЕ

**Участниците**: Шон Пен, Кевин Бейкън, Тим Робинс, Лоурънс Фишбърн, Марша Гей Хардън
**Режисьор**: Клинт Ийстууд
**Сценаристи**: Брайън Хелгъланд
**Официален сайт:** mysticrivermovie.warnerbros.com

Тежък, плътен и почти непоносимо актьорски филм, с който Клинт Ийстууд категорично показва, че мястото на сбръчкания му старчески гъз е на режисьорското столче, а не пред камерата на треторазредни бозици като *Blood work*. *Реката на тайните* е първият и може би най-сериозен оскаров претендент за годината, както и най-качествената и човешка драма у нас в момента, наред с издадения директно на видео *25 час*. Историята е разказана и изиграна по толкова професионален начин,

че чак боли, а Клинт дирижира целият фантастичен спектакъл с увереността на дърт каубой обиращ селска банка. Трима приятели от детинство трябва да се изправят лице в лице със зловещите сенки на бъдещето, докато призраците от миналото пропълзяват в настоящето, за да вземат своята лепта от кръв и разбити надежди. А лениво течащата край малкото им родно градче река отнася със себе си тайните на стотици пропилени животи. Зверски филм – от виолентното си начало, чак до безмъвния си край, в който един въображаем изстрел и небрежно повдигане на рамене казват повече за човешкия живот от няколко тома събрани философски съчинения. Гледай.

**Оценка: 9/10**

Търсенето на Немо

## МЕДАЛЬОНЪТ

Спорен е въпросът доколко възможността за отпускане на колосален бюджет е нещо, заради което си струва да тупаме филммейкърите по раменете особено отривисто, но няма как да се отрече фактът, че *Търсенето на Немо* е абсолютният връх в CGI киното към днешна дата. На фона на този визуален перфекционизъм всичко детско и анимационно, което си гледал някога не просто бледнее, а директно бива изтрито от паметта ти дори от един едничък кадър на кипящата от дигитален живот морска шир. От Ріхаг очевидно са много, ама много напред с материала и от тази гледна точка приключенията на изгубената рибка са едно от онези заглавия, които трябва да се чувстваш задължен да гледаш в добре озвучено кино на екран с размерите на средноголям площад.

За съжаление обаче на сценарно ниво господата от Дисни продължават да си дълбаят във все същите семейно ценностни клишета, които очевидно се предполага, че ще закрепят стабилно връзката между невръстния зрител и платилите за билета му родители. Вярно е, че малолетната таргет аудитория на филма не е притисната от бремето на цинизма ми, но все пак се чувствам длъжен да си се оплача. Искрено забавни моменти се редуват с непростими, досадни и измамно сълзливи клишета. Но твоето внимание, така или иначе ще бъде съсредоточено единствено върху въпроса какви чудеса могат да се направят с качествен графичен софтуеър и много пари, така че не бери грижа. Гласовете на Албърт Бруукс, Уилъм Дейфоу и Джефри Ръш, както повелява традицията в последно време, отново са потънали зад – признавам – доста качествен български дублаж. Това е.

**Оценка: 8/10**

## ГОСПОДАР И КОМАНДИР

Филмът започва като компютърна игра (на екрана текат ъбджективите как един английски кораб трябва да види сметката на един френски кораб; click to continue), продължава като наперен

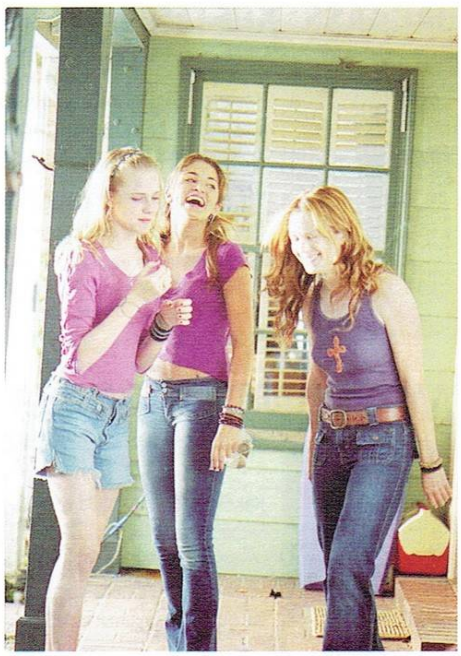
оскаров претендент (няколко тихи изблика на концентриран актьорски талант от страна на Пол Бетани и Ръсел Кроу) и завършва като треторазреден хорър (лошият всъщност се е измъкнал, така че ще се видим във втората серия). Реално погледнато това би бил един прекрасен малък филм за мъжката дружба и нелекия моряшки живот, ако някой идиот не беше решил да го натовари с бюджет от 135 милиона долара, излишен патос и най-неподходящия за случая режисьор в лицето на Питър Уиър, който няма дори и бегла идея как да снима масови баталии. Имай си едно на ум, че в този филм диалогът е с пъти по-интересен от екшъна, остави си големите очаквания вкъщи и може и да останеш доволен.

**Оценка: 6/10**

## ТРИНАДЕСЕТ

Чаровната шестнадесетгодишна блондинка Ивън Рейчъл Ууд влиза в ролята на чаровната тринадесет годишна блондинка Трейси, която ударена от взривна доза пубертетски емоции се друса като диво животно, прави си пърсинг където свари и върти свирки на негри. Междувременно Хоули Хънтър се появява чисто гола без видима причина, за да затвърди окончателно опасенията ти, че *Тринадесет* не е нищо повече от поредната самоцелно скандална боза с драматични претенции. На края Трейси влиза в правия път, решава да си доизживее детството и да се сдобри с майка си, ти псуваш, че пак си загубил час и половина от живота си. Само негрите са доволни.

**Оценка: 4/10**

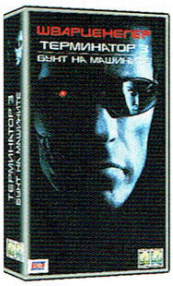


## КИНО ЗАГАДКА

Наградите на **Sunny Films** този месец отиват при:
***Иван Машев*** – огледалце култ за обратно виждане за прикачване към монитор от **Bringing Down The House**
***Ирина Ценова*** – кожен колан с пиратски аксесоари от **Pirates of the Caribbean**
***Росен Атанасов*** – комплект карти от **The Haunted Mansion**

Въпросът на **Sunny Films**, трима от отговорилите на който ще получат филмови сувенири е:
***От какво точно ментално отклонение страда Дори от анимационния хит Търсенето на Немо.***
Въпросът на **Alexandra Films**, трима от отговорилите ще получат актуални **DVD**-та е в кой филм е:
***Кой е режисьорският дебют на Клинт Ийстууд?***
Отговорите – на kino_zagadka@abv.bg

## ТЕРМИНАТОР 3: БУНТ НА МАШИНИТЕ




Бате Арни раздава джъстис с шестцевната картечница за последен път преди да се настани удобно в губернаторския стол и да остави човечеството да се оправя както може със задаващите се апокалипсиси. Равносметката показва, че това е най-тъпия, но и най-несериозно весел *Терминатор*. А задникът на Кристана Локън е поредното доказателство на факта, че бутонът за пауза на DVD плейъра не ще да са го измислили случайно.

**VHS/DVD**

## ФЕРМАТА

Ал Пачино учи Колин Ферол как да стане мъж в някаква особено секретна школа на ФБР и той очевидно става, защото изчуква безмилостно Бриджит Мойнъхам. Няколко не-особено-неочаквани развръзки и една-две престрелки по-късно установяваш, че Пачино е играл и в по-добри филми.

**VHS/DVD**

## JACKASS: КРЕТЕНИТЕ

Кретения от класа, включваща изяждане на промишлено количество опикан сняг, хранене на алигатори с помощта на задник, рязане на устна с хартия, сране на публични места и прочее чаровни извергщини в традициите на едноименното предаване. Излиза на 24-ти с ясната идея да анихилира в зародиш всички заченки на лигав коледен позитивизъм. Което си е доста добро дело, като се замислиш.

**VHS/DVD**

## ЛАРА КРОФТ 2: ЛЮЛКАТА НА ЖИВОТА

Кака ти Лара оцелява след срутване в особено древен храм намиращ се на морското дъно, порязва се яростно, привлича една акула, вкарва й два тупаника в муцуната, после я яхва и с нейна помощ стига до повърхността. И това е едва началото на филма. Нататък става още по-зле.

**VHS/DVD**

## ЛОШИ МОМЧЕТА 2

Блестящ, скъп, високоскоростен, много, ама много кървав и много, ама наистина много, тъп, *Лоши момчета 2* е едно от най-забавните и разпускащи неща, които можеш да намериш на рафта в кварталната си видеотека. Този филм е като доста глупав виц, разказан от виртуозен разказвач – осъзнаваш напълно колко е тъпо, но въпреки това се хилиш като хиена и се забавляваш искрено.

**VHS/DVD**

## ТАТКОВА ГРАДИНА

Еди Мърфи и Джеф Гарлин се подхлъзват по наклона на подлата идея на сценаристите да си основат детска градина, от което произтичат десетина псевдо комични ситуации, свързани основно с отлежалото клише за мъже в ролята на пишман бавачки. Събуди ме, като свърши.

**VHS/DVD**

## АГЕНТ КОДИ БАНКС

Някакво малолетно педерастче всъщност се явява таен агент от джеймсбондова класа и може да избие двеста въоръжени до зъби врагове на нацията, но скротумът му се сбръчква страхливо в женска компания, защото ни е много стеснителен. Или поне нещо подобно се разбира от трейлъра, филма не съм толкова луд, че да го гледам.

**VHS/DVD**

## КОЛЕДНИ ПРИКАЗКИ С МИКИ МАУС

Ами коледни приказки с Мики Маус. Гледай, ако си падаш.

**DVD**

## ПЕТЪК 13-И, ЧАСТ 8: ДЖЕЙСЪН ЗАВЛАДЯВА МАНХАТЪН

Не, наистина обичам заглавия, които разказват достатъчно, за да ми спестят нуждата от рецензия.

**DVD**

## ЗА НУЛА ВРЕМЕ

Малък и не особено ефектен трилър, в който Кристофър Уокън отвлича дъщеричката на Джони Деп, забележим основно с факта, че екранното действие се развива точно в рамките на час и половина – тоест филмът се развива в реално време.

**DVD**

## СПАСЯВАНЕТО НА РЕДНИК РАЙЪН

DVD форматът най-сетне ти предлага шанс да видиш най-грубите дваесет и пет минути война в историята на киното с кристално качество и всеобхватен звук. Останалото е спасяването на Мат Деймън, когото лично аз бих оставил да си се оправя както може.

**DVD**

# ТЕСТ: КОЛЕДАТА НЕВЪЗМОЖНА II

**Автор**: Dimensin

*[Нисък, заоблен като задник хълм. Навсякъде само сняг. На върха, като муха на кравешка фъшкия, е кацнал дебел, червендалест мъж с добродушно бебешко лице и огромна бяла брада, с червена премяна и едър нос, обсипан издайнически със спукани капиляри. С внимателни, ласкави движения мъжът оформя малко снежно човече пред себе си. В подножието, килната на една страна върху пряспа е полегнала голяма шейна. Пълно е с разсипани пакети, овързани с панделки. Гори огън. Върху огъня шиш. На шиша – елен.*
*Мъжът се навежда към малкото снежно човече и милвайки го започва да му говори и да реди ред сополи, ред сълзи:*
*- Не ми е лесно. Не издържам повече. Ще полудея. Ако не се махна ще се смахна. Някой ден ще почна да си говоря сам, или още по-лошо – на снежния човек пред къщата. Не се издържа вече. Цял ден заобиколен от седем джуджета идиотчета. И как все са точно по седем бре, стотици джуджета има в цялата страна, ама около мене все седем. Ама вбесяват ме само кат' ги видя, бе. Малки грозни личица, малки алчни ръчички, малки хитри очички облещени все към Снежанка. И тия мазни тънки гласчета, дето ми дълбаят в мозъка. Мразя ги! Омръзна ми да гледам бели хоризонти в четирите посоки на скапаната планина. И нея я мразя. Студено ми е! Оная никаквица, Снежанка, и нея я мразя! Ах как ме дразни. Месеци наред вече слушам „Рудолф това", „Рудолф онова", „Ах, колко му е голям на Рудолф левия рог", Ох, ох, ама той и десния бил голям беее"...*
*Иде ми да кресна „Те мойте май са по-големи, кучко!", ама си трая щото нямам доказателства и не искам да изглеждам още по-смешен, а оная продължава да нарежда:*
*„Рудолф го интервюираха от престижно списание днес, ах, как забравих – миналата седмица тебе те търсиха за интервю от „Трета възраст".*
*Рудолф значи, а? – мъжът поглежда към огъня и в очите му за миг пламват сатанински пламъчета, а устата му се разтегля в мръснишка усмивчица. – Миличкият Рудолф. Никога повече няма да му е студено. Дядо се погрижи. Хо-хо-хо! Знаеш ли, приятел, писна ми. Казвам майната му – и на Коледата, и на подаръците – на всичко. Вдигам си чукалата и рогата и отивам при единствената жена, която ме обича - Мери Крисмас. Сбогом.]*

Започна ли да стопляш вече? Ти си кандидат за овакантения пост. Да започнем с теста за пригодност. Целта е за пет вечери да се раздадат правилно петте торби с подаръци. Ако успееш, ще си новият ЪнДъртИ Коледа. Успех.

**Торба 1.** ***„Ако единият ти крак е Коледа, а другият Нова година, да знаеш, че ще те посетя между празниците".***

*Първата ти задача пристига по пощенски гълъб. Указанието е написано на малко листче между втория и третия палец на птицата: „Трябва да проникнеш през комина в къщата на семейство Симс, за да оставиш подаръците под елхата. Не забравяй да изпееш коледна песничка. Предай много поздрави на фамилията и им кажи, че последният им експанжън смърди!".*
**а)** Спускаш се през комина, чудейки се за някаква скапана песничка, по дяволите! Подхващаш първата, за която се сещаш: „Къв си ти бе, нямаш никакви комплеееекси, ти просто нямаш дубликат...".
**б)** Хм... пич. Какво пише в указанието? Влез през комина, не през прозореца. Остави подаръците под елхата, а не – замеряй елхата с подаръци. Обърни внимание и на глагола „изпееш", а не „пусни" радио „Веселина" в един през нощта на тах.
**в)** Пазарната икономика, гледана на нощна светлина, е най-хубавото нещо, което може да се случи на всеки уважаващ себе си „търговец на вещи втора употреба". Що да влизам с една торба подаръци, като мога да изляза поне с пет.
**г)** Първото правило на истинския Дедо Коледа е да провери дали камината, случайно не е запалена. За първ път ли чуваш това?

**Торба 2.** ***Какво ще стане, ако Дядо Коледа е негър? Ами поне ще е ясно какво жените ще искат за подарък, като им влезе през комина.***
*Втората задачка получаваш в малка инкрустирана кутийка, оставена в хладилника. Някой знае, че вратата му е първото, която отваряш след очите си сутрин. На бележката пише: „Майка ти прави много хубави бухтички. И тортата ми хареса. Малко безсолно готви, обаче. Облечи се и немедлено тръгни към имението на стар наш клиент. Името му е Кейн. Занеси му подарък от най-добрия му приятел Разиел. Стъпвай леко, да не го събудиш."*
**а)** Тъкмо да запееш отново „Къв си ти бе..." и се сещаш какъв е. Играл си Soul Reaver. Като сух залък думите засядат в гърлото ти. Но поне си жив, нали?
**б)** Тия истории с комина и подаръците в чорапи са отживелица, казваш си, и звъниш културно на вратата. Звъниш дълго. Звъниш още. Не, в никакъв случай нямаш намерение да се правиш на идиот и да се катериш по покривите. Продължаваш да натискаш звънеца упорито, все някой ще отвори накрая, нали така...
**в)** На какво ли съкровище може да се натъкне човек в такова имение? Интересно? Вероятно би искал да си вземеш „за малко" нещо у дома – да го проучиш, така да се каже. Решаваш да почерпиш стопанина, с надеждата, че след няколко питиета няма да е в състояние да ти откаже. Само, че първи падаш пиян под масата. Такива като Кейн не си разреждат никога питиетата с вода, приятелю.
**г)** Едно от най-лошите неща, които можеш да си причиниш е да събудиш гладен вампир, за да му искаш разписка за доставката. А най-лошо е да си хареса подаръка. Няма смисъл да пищиш, ти си подаръкът.

**Торба 3.** ***Колко джуджета са необходими, за да се смени една ел. крушка? Отг. – само едно – то ще извика Дъртия, който ще свърши тая работа.***
*Третият си ангажимент намираш върху рулото тоалетна хартия: „Предай на майка си, че получих разстройство от буркана с лютите чушки. Май и бозата не беше прясна. Сори за хартията, обаче малките ми бележки свършиха още след втория напън. Задачата? Елементарна! Време е и кака Лара да получи подаръка на своя любим Калеб."*
**а)** Влизаш в апартамента и започваш да ровиш за малки сувенирчета. За нещастие Лара те заварва тъкмо, докато пъхаш в торбата белезниците, камшика, кожените гривни с шипове и високите черни ботуши с железен връх. От джоба ти висят черните ѝ кожени пашки, а по тях е полепнал част от сопола и лигите ти. Малко по-късно, в тайната стаичка, научваш предназначението на всичко това.
**б)** Оставяш тихичко подаръка, но преди да си излезеш надникваш в спалнята. Кака Лара спи. Гола. „Абе аз що не взема да ѝ честитя празника...?", казваш си и бързо се шмугваш под чаршафите.
**в)** Навсякъде антики, ценности, едни ми ти красиви вещи. Добре, че взе повече чували.
**г)** Преодолял си капаните, оставяш пакета и също като колегата си от **а)** очите ти оплакват прелестите на дамата. Естествено, че решаваш, като колегата от **б)**, да честитиш. Естествено, че в моя момент Калеб излиза от банята. Естествено, че на теб ти честитят подобаващо.

**Торба 4.** ***С какво би трябвало да се гордее Снежанка? Че е единствената жена в света, която угажда на седем мъже, един дъртак, девет елена и все още е девица! Би трябвало, но не се!***
*Поредното листче те чака в кацата с кисело зеле. Пардон, в кацата, където Е имало кисело зеле. „Четвъртата ти задача е един пич със слабост към колите. Няма много пари, но ги сменя по-бързо от Рокфелер. Ще го откриеш в Порочния град (Vice City).*
**а)** Чувал си, че пичът си пада да преследва мацките от квартала и решаваш да се преоблечеш като жена. Чак по-късно установяваш, че ги преследва с колата си, докато те с писъци се опитват да избягат.
**б)** Решаваш, че трябва да го предизвикаш в надпревара с коли. На какво ли не си готов за подаръка. Дано си приготвил достатъчно подаръци и за куките.
**в)** Ха! Сменял колите видиш ли. Решаваш да му дадеш добър повод пак да го направи и взимаш за временно ползване неговата, паркирана пред дома му.
**г)** Нямаш книжка, как да хванеш автокрадец тогава. Спираш някакво такси с надеждата да го догониш. Не след дълго става ясно, че си попаднал на шофьора, снимал клипа на Ред Хот Чили Пепърс и той те гледа в огледалото, повдигайки многозначително вежда...

**Торба 5.** ***По какво можете да познаете Рудолф от останалите елени в свитата? По следите от червило около...***
*Последното поръчение намираш в пет литровата дамаджанка с домашна ракийка. Последната липсва. Пише: „Хъх! Мархаба, пич. Ти мене уважаваш ли ма, а? Хммм... Ский ся, дигаш си гъза и се занасяш с тоя пакет при един мнооо убав чиляк. Диабло му викат. Християнин. Обича ближния си. Ти го спукваш от бой, а той накрая се изръсва с подаръци.*
**а)** Олеле, Господи мили. Тоя е по-грозен и от Рудолф. Може да е християнин, но мирише кофти. Замеряш го с подаръка и на бегом се изнасяш.
**б)** Ами, кофти миришел, много хубаво си мирише. И кво е топличко при него, уютно. Чакай да се поразсъблека малко. Ей, най-после ще ги сваля тез обувки. Я, ама той що припадна?
**в)** Намираш Диаблото катурнат на една страна.Ега ти добитъка! Ама кви хубави нещица е скътал – бронички, жезли, купчинки с жълтици. Мммм, сладурче!
**г)** Я, лежи и не мърда. Оставяш подаръка до него. Тъкмо да си тръгнеш, ама се заглеждаш. Ама той готин тоя, бе. Хич не изглежда зле. И как удобно е полегнал. Чакай да му честитя празника аз на него. Тъкмо си се приготвил хубавичко да му го честитиш и чудовището се размърдва. Айдее, пак ти отнесе честитката.

## Отговори

**а)** Ти си идеалният кандидат. В крачка със съвремието. Точно такива кадри ни трябват. Но трябва да научиш и други песни. „Я чуй ся тоя ритъм басов ...тая вечер боят ще е масов".
**б)** Нещо блед ми се виждаш, сякаш кръв не ти достига. Да не си се облягал твърде дълго на нечий звънец? Знаеш ли какво никога няма да ти се случи да правиш, немарлива твар такава - няма да разнасяш подаръци в моя живот.
**в)** Еваларка, бате! Пич си. Но не ставаш за Дядо Коледа. Други таланти си имаш и не трябва да ги пропиляваш, а да ги усъвършенстваш. Я иди да станеш един премиер на България.
**г)** Хм. Виж сега, приятелю. За мястото на Дъртия едва ли ще те вземем, но ако ни се отвори място за Снежанка, непременно ще ти се обадим. Ей на и опит понатрупа вече. Весели празници.

workshop.headoff.com

## ЗДРАВЕЙТЕ ТРОЛИ!

Отдавна чета GW (даже мернах вкъщи един брой от 1999г. ) и отдавна се каня да ви пиша, но нямах никаква причина. Чаках ли, чаках и тя не идваше... До днес. Причината за моето писмо е вашата статия за „Call of Duty", в която толкова нашироко сте писали за атмосферата на играта.

1. „Call of Duty", която така похвалихте не е толкова страхотна. ИИ-то е пълна ТРАГЕДИЯ! Трябваше да играя на третата (че и на четвъртата) степен на трудност, за да може като ме уцелят да ме накарат да се върна за кръв (med kit) и да повторя атаката си. На мисията, в която превземам градчето (някъде в първите мисии) неведнъж попадах на наредени като за разстрел войници (изключвам снайперистите в Сталинград - те трябва да са точни и добре скрити).

2. Това е игра, чиято атмосфера би била подходяща преди една или две години (вместо „Medal Of Honor" и тук се съгласявам с вас).

3. На моменти графиката е... Попадал съм на невероятни бъгове (но те са изключителна рядкост).

Към краят на списъка с критики слагам факта,че никъде нямаше брой без дискове. За к`во са ми кат нямам компютър, а? Но все пак списанието си го бива. Добре е, че започнахте да слагате тестове. С тях определено стана по-интересно. А и интервюто с Рудолф беше супер.

За край ще използвам старата и изтъркана фраза : KEEP UP THE GOOD WORK!!!

*- Red Nasmish*

Оставям настрана факта, че по типично балкански маниер, в милата ни татковина, хората винаги стават много активни чак, когато им се отвори възможност да поплюят по някого. Нито съм учуден, нито огорчен. Благодаря за позитивния финал все пак. За Дютито – ми то тия игри се играят на последна, в най-лошия случай – на предпоследна трудност. Останалите трудности за американците, приятелю. За базиран на скриптове, ИИ е добър. Ако трябва да си говорим откровено, в гейминдустрията като цяло ИИ не е мръднал качествено поне от 3-4 години. Всички разработчици си седят на тлъстите гъзове, ослушват се и си карат по утъпканите пътеки, без да си дават зор да надскочат стандарта. Чакат някой да извади игра с наистина революционен ИИ, за да си седнат на задниците и да си дадат труд и те. Докато това не стане и докато продуктите им се харчат достатъчно добре в тоя им вид, няма да си мръднат пръста. Надявам се Халфа да ги срита най-после яко в топките, но да видим. За атмосферата пък аз не съм съгласен с тебе, защото към днешна дата НЯМА шутър за Втората световна, който да се доближи до атмосферата на Дютито. Списания без дискове все още пускаме.

*- Freeman*

## ЗДРАСТИ ПИЧОВЕ,

Току що гледах третата Матрица и имам някои работи да кажа на Snake. Значи, мой човек, първо: критикуваш масовките, братя Уашовски не можели да ги правят - напротив могат и то как, машините са представени като ураган, като рояк, който не може да се спре. Искаш забавен каданс. В тая битка? Ти добре ли си? Всяко забавяне на действието в тая част би преебало нещата - битката е ПЕРФЕКТНА точно така както си е. Ако имаше булит тайм в реалния свят нямаше ли да се получи илюзия за матрица в матрицата - щеше да е малко тъпо. Прав си, че тоя филм е много емоционален - не се оплаквай от масовката, просто трябва да я почуствуваш, не да се оплакваш, че нищо не се виждало.

Близнаците ги нямало - и мене ме е яд ама помислил ли си си че пък може да са били изпепелени във втората част?

Меровинджий и Персефона се появяват за 2 минути - гадно ама в тоя филм акцентът просто не пада върху тях. Що смит бил главния гад - ми щото е шибан вирус бе пич, ако не ти се е сривала системата от подобна простотия, нека ти кажа - много, ама много са гадни.

Много от въпросите оставали неотговорени - а я си помисли колко много от отговорите, които търсим на въпросите си и в реалния живот не откриваме никога.

И още нещо - за това „кръвта на саможертвата" щях да ти откъсна главата ако беше наблизо - аман от спойлери ей, просто това не трябваше да го пишеш.

Ако не бързах толкова щях да ударя още малко критика ама не мога.

Иначе нямам нищо против теб или някой от останалите, списанието е убиец както винаги, продължавайте в същия дух!

*- Syber*

Преди седмица-две на актуалния студентски празник обзет от остър порив на простотия, награбих две шепи сняг от терасата (бях на Рила, ако се интересуваш къде по-точно съм видял сняга) и ги натихах от упор във врата на един приятел, който кротичко се наслаждаваше на гледката. Обзет от праведен гняв, пичът ме погледна с големи, влажни очи (като на кравата Тодорка) и попита благо: „Е са два що беше, дееба?". На което отговорих непоклатимо: „Виж, приятелю... човек не може да получи отговор на всичките си въпроси." И се прибрах да си допия рома.

Е и аз се почуствах по подобен начин в киносалона. Което само показва, че не трябва да се прекалява с очакванията и концентратите. Иначе е факт, че повечето фенски теории за матричните развръзки се оказаха по-добри от идеите на братя Уашовски, а машинната полиция през тавана на Зион, не беше най-доброто нещо, което можеше да се случи на финала на, по презумция културовата трилогия, ама няма да седна да рева, я.

Ти пък се радвай, че си получил два часа и нещо забавления и не се възвзвай чак толкова много на хорските мнения.

Иначе и ние нямаме нищо против теб, дори имаме съмнение, че те обичаме.

Хайде със здраве.

*- Snake*

## ЖИВЕЯ СИ ЖИВОТА...

Бавно дните отминават и изпадам в рутина. До болка познато ежедневие. И вече не зная кой ден сме, не зная коя седмица сме или дори коя година - всички си приличат. Даже не знам и аз кой съм...

И тогава изведнъж БУМ! Нещо се случва! И се събуждам и откривам следващото важно нещо в живота си – дали ще е филм като Kill Bill или Vampire Hunter, дали ще е някоя игра, дали ще е книга като Градът на Мрака... или ще е списание като вашето). Тогава започва да ми се живее истински... Когато нещо като Градът на Мрака докосне душата на човек, моята душа – и тя се слее с нея, аз се променям. И разбирам кой съм! Аз съм това, което чувствам. А то е свързано с тази книга, която се опитвам да разбера и която прочетах само за едно денонощие, но то стана по-важно за мен от цели месеци от живота ми...

И тъй като коледа наближава ще ви пожелая нещо: останете все така – пътеводители, не последователи!

Довиждане от един вече не толкова мрачен.

*- Dark_Angel*

P.S. Искам да отговорите на един много важен за мен въпрос. Как мога да се свържа с други играчи на настолни игри в България? Защото контакти липсват, а няма кой да питам!

Пен&Пейпър игрите все още са твърде, твърде непознати за широката публика в България. Все пак тук-там се намира по някой самотен оазис – групички „настолни ентусиасти". Единственият по-специализиран сайт, където знам, че би могъл да намериш информация и евентуално да се свържеш със съмишленици е http://rpgbg.net/, на нашият колега Chappy. Връзка с такива хора би могъл да намериш и в клубовете на Paladium, които внасят картите Magic The Gathering, съсобственост на колегата Whisper, както и магазина за фентъзи Magic World в безистена на пл. Славейков, който не е на някой колега, но там са все приятелчета. На същото място можеш да намериш или да си поръчаш също така стари броеве на списанието.

Успех!

*- Freeman*

## НІ!

Ми просто имам много работи да казвам и не мога да си подредя мислите. Значи прочетох много писмата от последния брой и ми се дощя да пиша, изпитвах неконтрулируема нужда. Трябваше да кажа и споделя толкова много! Изкефи ме броя, много ме изкефи и тематичността, ееееx тематичността - brilliant!! Пиачката, вплетена така елегантно в страниците и достигнала кулминацията си в върх абсурдното интервю... и теста! Уеуееее, два интервю ме закопа направо, Фриймане не си сбъркал да го пуснеш, а вие останалите все така да му настоявате, та да става голема простотия. Велико! Само това ме навежда на една неприятна мисъл: когато му дойде времето на „онзи" брой, с „онази" тема, моля ви се сложете червената точка на вътрешната страна на корицата, защото отчитам като голяма вероятността баща ми да стигне до будката пръв, порано сутринта и тази червена точка ще стане повод за сериозна дискусия относно влиянието на списанието в/у личността ми. Не, че сега не е същото, но просто наще не забелязват. Такааа... друго.... ааа да!

Забелязах, че повечето писма от новия борй лъхат на сериозност и тънка носталгия към нещо загубено, та аз реших, че така и така ще стигна до момента, в който ще започна да пиша така и по-добре да пиша за ежедневни, неангажиращи глупости... или по-добре за игри.

Call of Duty! О даaa, и аз се влюбих в тази игра, и за мен е едва третата, чийто кредити съм изгледал до края (доказателство: NO one cow was heart during the making of this game:)) Vestoko... оп, жестоко наистина. Истинска война с десетки, стотици (в един случай) войници... измиращи най-брутално. Но, както Фрийман каза, невъзможно е да се опише атмосферата, затова ще споделя с вас моментите, разтърсили ме най-брутално.

1. Мисията на англичаните, в която пазехме моста. Без ТЪПИТЕ (за мен) флачета в Батълфийлд, тук осезаемо се чувстваше огъването на нашите сили под немския натиск. Отчаянието, крясъците, взривовете и музиката накрая създават по-плътна атмосфера на война от „шедьоврите" на Копула, Спилбърг и компания.

2. Пристигането в Сталинград с лодките и лутането из хаоса на битката просто не подлежат на коментар. Тук искам да кажа, че хаосът в големите битки май беше най-силният елемент в играта.

3. Червеният площад. Просто нямам думи за тук не мога, не знам какво да кажа... Този момент накара моите ксъмчета да настръхнат. При първия щурм музиката, виковете думита на генералите ме накараха просто да изкоча пред картечниците „за майка Русия", изобщо не си и помислих да гледам компас, да се връщам или да пазя живота си, беше неповторимо!

4. Края на войната, разбира се, Фрийман го описа ausgezeichnet (два е на немски, трябваше да се изфукам). Демек - отлично! Да си там, накрая, пред знамето... лелеееее... гояма работа е тая игра, много ми е кеф, че я сложихте игра на броя!

Имам да пиша и за РЕВОЛЮЦИИ, но имам да уча, а е 10 без 20, затова чао. Ще драсна писъмце пак някъде след седмица за филма и за празниците. ОП, чайте са малко, да знаете, че календарчето от миналата година беше трепач, ама сега ако може да е формат А4 (демак - календар), а?

Еех, нахални сме ние читателите, няма начин. :-)

*- Павел Цочев*

Мда, разни хора – разни идеали. На теб Дютито ти е харесало.

Ако пропусна да спомена в Редакциона, да кажа тук - Червената точка я планираме за следващия брой. Да открием новия сезон както подобава. Циниците в екипа вече доволно потриват ръце, останалите – абе ще им помогнем и на тях да станат.

Плакатът-календар беше планиран за този брой, но в крайна сметка се оказа, че - след като наизлязоха толкова много супер-качествени заглавия и след като графоманите, като моя милост, не си дадоха труда да турят спирачка на словоблудството си – броят преля.

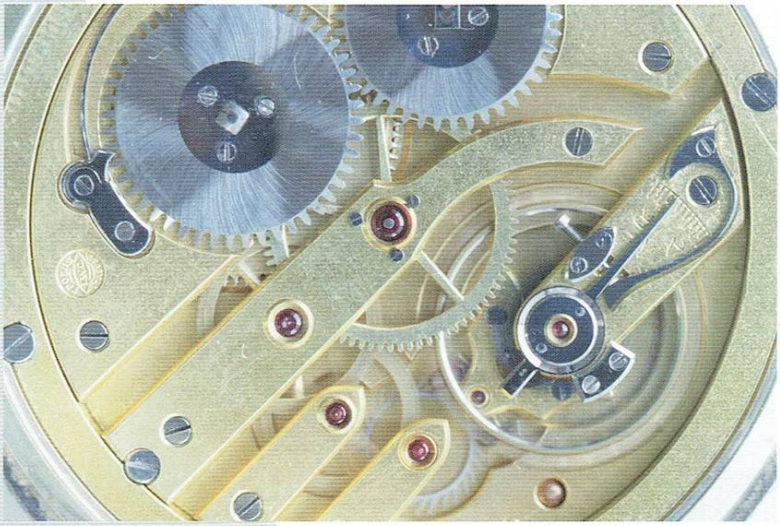
Нищо, живот и здраве – следващия брой ще се постараем да пуснем плакат – собствен арт! – напълно в духа на Червената точка. Не обещавам със сигурност, но такива са ни намеренията.

И, не, спокойно, няма да се превърнем в еротично, пошло или порно издание – нещата ще бъдат издържани със стил.

Абе ще ви размажем следващия брой, имай търпение само.

*- Freeman*

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

# BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

# GAMERS' WORKSHOP